ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#04(52)
АПРЕЛЬ 2008

ИГРА МЕСЯЦА

Sins of a Solar Empire

Dead Space
ПРЕМЬЕРА В ПАРИЖЕ

Spore
ЖИЗНЬ НАСЕКОМЫХ

Turok
ПРАВДА О ТОМ, КАК ВЫМЕРЛИ ДИНОЗАВРЫ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТЕМА НОМЕРА

ASSASSIN'S CREED

МЫ ЖДАЛИ, И ОН ПРИШЕЛ

НАКЛЕЙКИ
DEAD SPACE
SINS OF A SOLAR EMPIRE

ПОСТЕРЫ
TUROK
R2: REIGN OF REVOLUTION

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08004

Акелла
ACTION
СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ НАШЕГО ВРЕМЕНИ!
ASSASSIN'S CREED™
РЕКЛАМА
ИГРА
UBISOFT
ЭТО
ЭЛЬДОРАДО
Революционная система управления персонажем.
Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.
Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.
Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.
Завораживающая атмосфера средневекового Востока.
Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.
Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Sink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@saanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Акелла

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

НЕ ВИНОВАТЫЕ МЫ, ЭТО ВСЕ АПРЕЛЬ!

Дорогой Саша! Когда ты уехал в Америку делать репортажи по новым заморским проектам, все пошло не так. Ты же помнишь, я рассказывал тебе о том парне Альтаире? Он лучший, честное слово. Ты бы видел, как сорванец обращается с мечом, как бегает, как карабкается по стенам. А как скачет верхом! Пытаясь хоть в чем-то походить на средневековых мачо, я достал из чулана старый мотоцикл «Ява» и долго гонял на нем по городу, натянув на голову белый капюшон. Но вот указать дорогу в Дамаск прохожие почему-то отказывались, более того – они позвали стражников с дубинками. С этого все и началось. Я, в общем-то никогда особенно не доверял толпе, ты знаешь, как трудно пробираться сквозь нее, когда спешишь в редакцию.

Дон Пабло в это же время тоже сильно увлекся гонками. Однако ему все еще катастрофически не везет с машинами: его стальные друзья летают. После очередного полета его и задержали пограничники. Говорят, что-то там нелегально переправлял в Колумбию. Я им конечно не верю, врут. Не могу же два разных человека одновременно стремиться в одну и ту же страну!

А Андрей тоже был там. Таскал на борт грузового самолета ящики с фарфоровыми фигурками. Кажется, одну там по неосторожности разбили, а внутри не то сахар, не то мука была, кто их сейчас поймет, этих любителей искусства.

Однако хуже всего пришлось Олегу Михайловичу. Правда-правда. Бедняга совсем спал с лица. Бродит целый день по камере, а потом встрепенется весь, руку вперед выставит, и как заорет: «Левое звено, йонный залп! Прикрывайте крейсеры!». И все время крутит дверную ручку, говорит, хочет настройки похуже сделать, чтоб не тормозило.

Словом, мы очень скучаем по тебе, Саша. Ты приезжай поскорее, мы ждем.

Твои оболтусы

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

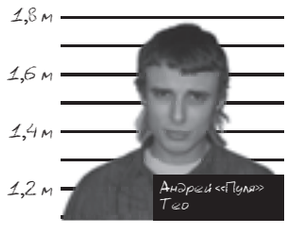
www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

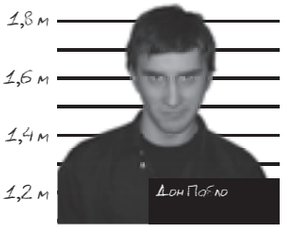
PC игры

ПРОТОКОЛ ЗАДЕРЖАНИЯ

За что: В последнее время приобрел противную привычку вбегать в офис, расталкивая сотрудников. После этого садился на первый же стул и делал вид, что ничего не произошло. Был задержан службой безопасности при попытке красиво стоять в развевающемся белом плаще на крыше чужой машины.
Играет: в наперстки и города.
Рекомендует: чаще сохраняться.
Читает: будущее по звездам.
Слушает: тишину.
Смотрит: тараканьи бега.
Мечтает: о возвращении домой.



За что: Вместе с Доном Пабло был пойман на границе Колумбии во время разгрузки вагона подозрительных мешков. До сих пор утверждает, что вез сахар бабушке. По версии следствия – отнюдь не сахар. Да и никакой бабушки у Андрея в Колумбии нет.
Играет: в буру на верняк.
Рекомендует: валить вертухаев.
Читает: малявы с воли.
Слушает: М. Круга и Ко, Катю Огонек.
Смотрит: по сторонам, пока Дон Пабло тасует карты.
Мечтает: откинуться до релиза Fallout 3.



За что: Нелегально переправил крупную партию игр в джевелах в Колумбию, где сбывал товар по сходной цене. В результате спланированной контрольной закупки взят агентами крупного западного издателя. При задержании пытался слить контрабанду в унитаз. Не получилось.
Играет: в крестики-нолики с сокамерниками.
Рекомендует: койку в левом углу.
Читает: пиктограммы Андрея «Пули» Тео на стене.
Слушает: вой Тео на Луну.
Смотрит: на мир в клеточку.
Мечтает: о макаронах по-флотски на обед.

За что: Незаконные операции с виртуальной валютой, торговля ботами. Взят при попытке сбыта краденых A3-сетов на Черкизовском рынке.
Играет: уже нет.
Рекомендует: хранить деньги в сберегательной кассе.
Читает: Глеб Архангельский «Формула времени. Тайм-менеджмент на Outlook 2007».
Слушает: шепот вечности.
Смотрит: только вперед.
Мечтает: опереться о платан.

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАРТЕ

1. **Сколько килограммов в мегабайте?**
2. **Почему динозавры выдерживают несколько выстрелов из винтовки, но мрут от удара ножом?**
3. **Кто придумал 1 апреля и почему в этот день никому нельзя верить?**
4. **Когда же за нас внесут залог?**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№04(52), апрель 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Трифонов	operf1@pc-games.ru	главный редактор
Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	зам. главного редактора
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева		корректор
Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. главного редактора
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела
Виктор Бардовский		выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов	bogolubov@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	и.о. руководителя отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский ladyzhenskiy@gameland.ru		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Алексей Самохин

Благодарим бывших главных редакторов: Андрея Дронина, Дмитрия Голубничего и Алексея Ларичкина за огромный вклад в развитие журнала.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

COOLER MASTER
СОЗДАН ДЛЯ ПОБЕДЫ
Одно мягкое прикосновение и красноглазый монстр просыпается. Едва слышный низкий гул 200 мм турбины и уникальный дизайн не оставят никого равновесным. Эталон высочайшей производительности – это Cosmos S, создан для победы.
Cosmos S
МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 363-93-33; ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39; ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62; САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КламаС — 91-21-12
Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57
www.coolermaster.com

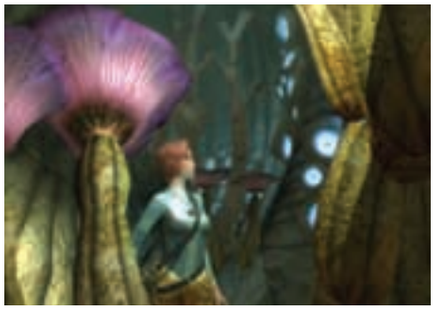
СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #04'2008

SPORE – САМАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ ИГРА В ИСТОРИИ! СИМУЛЯТОР СОЗДАНИЯ ЖИЗНИ ОТ «А» ДО «Я». **С. 68**

FAR CRY 2 – UBISOFT РАБОТАЕТ НАД ТЕМ, ЧТО НАМ ИЗНАЧАЛЬНО ОБЕЩАЛИ В S.T.A.L.K.E.R.. **С. 72**

TUROK – ОТЧАЯННАЯ СХВАТКА С ДОИСТОРИЧЕСКИМИ ЯЩЕРАМИ ЗА СОБСТВЕННУЮ ЖИЗНЬ. **С. 104**



EXPERIENCE 112 – ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ, ИЛИ НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ. **С. 118**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Assassin's Creed Director's Cut Edition
14 История крестовых походов в играх

В ФОКУСЕ
20 Dead Space

НОВОСТИ
26 События индустрии
44 Новости киберспорта
48 Релизы и бестселлеры
50 Календарь
51 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
54 В ожидании хита
56 Галерея
64 Codename: Panzers 2 – Cold War
68 Spore
70 Lego Indiana Jones
72 Far Cry 2
76 Just Cause 2
78 Lego Batman
82 Санитары подземелий 2: в поисках черного квадрата
84 R2: Reign of Revolution
86 Warhammer: MoCBM
88 This is Vegas
92 Lost Empire: Immortals
94 Bionic Commando Rearmed
96 Три богатыря

РЕЦЕНЗИИ
102 Пенумбра 2: дневники мертвецов
104 Turok
108 Sins of a Solar Empire
112 Culpa Innata: Презумпция виновности
116 Европа III. Войны Наполеона
118 eXperience112
122 Джек Кейн
124 EverQuest II: Rise of Kunark
126 DeathTrack: Возрождение
130 7.62: Перезарядка
132 Lost. Остаться в живых
134 Conflict: Denied Ops
136 Hour of Victory
138 Turning Point: Fall of Liberty
140 Адреналин 2: Анархия
142 Правда о девятой роте
144 Гид покупателя

146 **ДАЙДЖЕСТ**

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
156 «Тургор»: раскрасить и заштриховать

СПЕЦ
160 Адмиральский час
166 Половой вопрос
172 «Периметр 2» – дневники разработчиков

РАЗВЕДКА БОЕМ
176 ASUS Winter Cup 2008

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
178 Онлайновые новости
180 Онлайновый дайджест
182 Флеш-рояль
184 Обзор сайтов
186 World of Warcraft: easter eggs
188 Дневники World of Warcraft
190 Дневники The Lord of the Rings Online
192 Дневники «Пиратия» (Tales of Pirates)
195 МТС Коннект
196 W.E.L.L. Online: Спеллган «Эмбрио»

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗО
198 Железные новости
200 Тестирование видеокарт серии ATI Radeon HD X3000
204 Мини-тест SVEN MS-905
205 Мини-тест Sennheiser RS-130
206 Железный FAQ
208 Настройка видеокарты NVIDIA
210 Вся правда о NVIDIA G92
211 Разгон Intel Core 2 Duo E6750
212 Сделай сам
213 Конфигурация

РЕТРО
214 Expendable (Возмещение ущерба)
217 Английский пациент
218 Дайджест
219 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
220 Письма

КОНКУРСЫ
224 Призовой кроссворд
226 Итоги BESTSHOT #2
227 Итоги призового кроссворда #50
228 Итоги конкурса по разгону #1
229 Итоги конкурса «Моменты большого пути»

230 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
234 Танцы на снегу с Александром Трифоновым
236 Идеальный мир с Олегом Хажинским
238 Круги на полях с Сергеем Думаковым

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Мегафон	4 обл.
Coolermaster	3
Foxconn	7
Gravity	13
Хитзона	17
Sven	25
Акелла	27, 29, 31, 33, 35
1С	37, 41, 45, 55, 61, 80, 81
Софт Клаб	39, 43
Новый Диск	47, 90, 91
Набор авторов и редакторов	57
Бука	59
Sibilant	63
Журнал «Страна Игр»	67
Руссобит-М	75, 87, 95, 100, 101
gameland.ru	107
Журнал Maxi Tuning	111
Gamepost	115, 129
Журнал «Хакер»	117
Журнал Total Football	121
Редакционная подписка	141
MTV	147
ТНТ	175
mail.ru	197
ICQ TV	225
Живой журнал	235
Drag Rasing	239

Игры в номере

7.62: Перезарядка	130
Assassin's Creed Director's Cut Edition	8
Bionic Commando Rearmed	94
Codename: Panzers 2 – Cold War	64
Conflict: Denied Ops	134
Culpa Innata: Презумпция виновности	112
Dead Space	20
DeathTrack: Возрождение	126
EverQuest II: Rise of Kunark	124
Expendable (Возмещение ущерба)	214
eXperience112	118
Far Cry 2	72
Hour of Victory	136
Just Cause 2	76
Lego Batman	78
Lego Indiana Jones	70
Lost Empire: Immortals	92
Lost. Остаться в живых	132
R2: Reign of Revolution	84
Sins of a Solar Empire	108
Spore	68
The Lord of the Rings	190
This is Vegas	88
Turning Point: Fall of Liberty	138
Turok	104
Warhammer: Mark Of Chaos – Battle March	86
World of Warcraft	188
Адреналин 2: Анархия	140
Джек Кейн	122
Европа III. Войны Наполеона	116
Пенумбра 2: Дневники мертвецов	102
Пиратия	192
Правда о девятой роте	142
Санитары подземелий 2: в поисках черного квадрата	82
Три богатыря	96

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

АДМИРАЛЬСКИЙ ЧАС

ВОЕННО-МОРСКАЯ ИСТОРИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ОТ ЗАРИ ВРЕМЕН И ДО НАШИХ ДНЕЙ. ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ **С. 160**

ПОЛОВОЙ ВОПРОС

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ПРЕКРАСНАЯ ПОЛОВИНА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ОБЪЯВИЛА ГЕЙМ-ИНДУСТРИИ МОЛЧАЛИВЫЙ БОЙКОТ? **С. 166**

КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

СРЕДНЕВЕКОВЫЙ КЛАДЕЗЬ СЮЖЕТОВ НЕ ИЗРАСХОДОВАН ДАЖЕ НА ПОЛОВИНУ, А ПРОЕКТОВ, СВЯЗАННЫХ С ПОХОДАМИ, УЖЕ ПОЛНО. **С. 14**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.

Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демоверсией игры.

Ищи видеорецензию на диске! Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске! Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске! Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

FOXCONN®

www.foxconn.ru
www.foxconncase.ru

DigitaLife

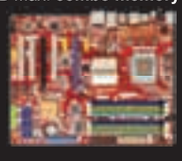
DigitaLife представляет новую производительную платформу

X38A

- Supports Intel® Core™2 Quad and Core™2 Duo processors
- Dual DDR3 1333MHz, 4GB Max. or DDR2 1066MHz, 8GB Max. **combo memory**
- 3* PCIe x16 with ATI® CrossFire™ support
- **Dual Digital Audio** multi-streaming
- **100% SOLID Capacitor** and **Ferrite Choke** design
- **Cool Pipe** cooling system
- **Foxconn Digital Connector**

P35AP-S

- Supports Intel® Core™2 Quad and Core™2 Duo processors
- Dual DDR3 1333(oc)MHz, 4GB Max. or DDR2 1066 MHz, 8GB Max. **combo memory**
- 2* PCIe x16 with ATI® CrossFire™ support
- **Dual Digital Audio** multi-streaming
- **100% SOLID Capacitor** and **Ferrite Choke** design
- **Foxconn Digital Connector**



Поддержка Intel® 45nm
Работа с DDR3 & DDR2
Функция Dual Digital Audio
PCIe Gen2.0*
(* только X38A)

Supports Intel 45nm processors!

Материнские платы Digital Life сочетают в себе высокую производительность и богатые возможности для цифровых развлечений

Дилеры:
Москва:
ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;

Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

реклама

© 2007 Foxconn Electronics Inc. All rights reserved.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР АЛЬ КАНЫГИН

ASSASSIN'S CREED

DIRECTOR'S CUT EDITION

УБИЙСТВО КАК ИСКУССТВО

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Филип Шаабаз (Philip Shahbaz) – голос Альтаира
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ПОЙДЕТ:
Процессор 2.6GHz, 1GB RAM, видеокарта с 256Mb
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
assassinscreed.uk.ubi.com/experience
ДАТА ВЫХОДА
8 апреля 2008 года

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

Удивительное дело! Мой личный Дамаск загадочным образом съежился. Стал компактнее, изящнее, перекочевав с телевизионных просторов на 19 дюймов мониторного пространства. Наблюдать его залитые полуденным солнцем улицы и минареты, не развалившись на диване, а чинно усевшись перед монитором, мне несколько непривычно. Но разве не этого ты ждал так долго? Assassin's Creed добралась наконец до наших пенатов, и теперь каждый владелец PC может завести себе юркого ручного питомца – наемного убийцу хашишина. Кроху в грязном балахоне и с ворохом острых железок за пазухой. Редакция, если честно, сомневалась, стоит ли вообще уделять столько внимания этой игре. Она давно пройдена на Xbox 360, все секреты раскрыты, тактики по уровням можно легко отыскать в глобальной сети. Делать вид, что всего этого нет, и писать рецензию на PC-версию так, как будто Assassin's Creed только что увидела свет, глупо. С другой стороны, разве были на нашей платформе игры подобного толка и подобной глубины ранее? Кто может с ходу назвать экшен от третьего лица, прекрасный, как звездное небо, бесшабашный, как кэрролловские шляпник и мартовский заяц, и гениальный, как полотна Ренуара? Для непосвященных AC так и останется полуаркадным экшеном, где шинкование врагов прерывается роликом на движке лишь для того, чтобы помучить игрока заданием «пропрыгай из точки А в точку Б». В пункте назначения, понятно, тебя ждет очередная порция статистов, которых требуется нарубить соломкой и кубиками. Тех же, кто бредил в детстве рыцарями и замками, бережно хранил в шкафу Экскалибур, выстроганный из дубовой ветки, и не мигая смотрел фильм «Баллада о доблестном рыцаре Айвенго», поражаясь тому, как круто Высоцкий поет песни о Робине Гуде, прошу следовать за мной.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Великолепная средневековая сага, умопомрачительные города и пейзажи, масса возможностей у главного героя.

Все это - до первого убийства. После этого AC некрасиво показывает полигоны, триггеры, текстуры и скелеты персонажей. Очарование живого мира пропадает.

8.5

В этой игре ты красиво лупишь ножом жертву, прыгаешь на лошадь и скачешь весь в белом в сторону заката.

КОЛЛЕКЦИЯ УБИЙСТВ

О, как мы любим коллекционные издания! Красивые коробочки, мелкие сувениры с символикой игры. Конечно, и Assassin's Creed выходила в коллекционных редакциях. Так, версия, вышедшая в Северной Америке, помимо игры включала 3-дюймовую фигурку главного героя, комикс Penny Arcade, подробный гайд по игре и бонусный диск. На последнем можно было отыскать дополнительные трейлеры, арты, фильм о создании игры и работы победителей специального конкурса.

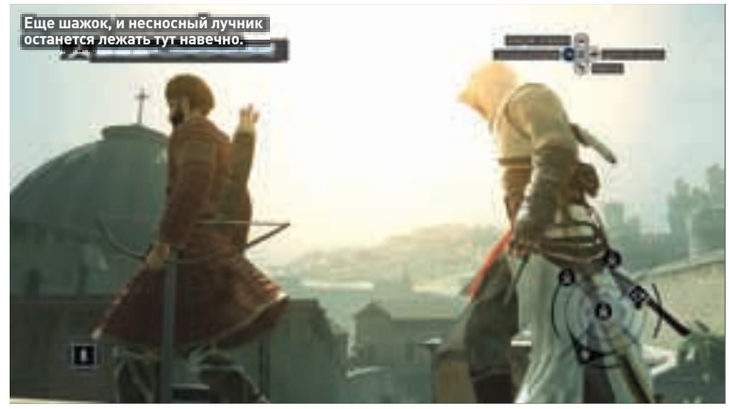
Как будет выглядеть коллекционное издание от «Акеллы», нам пока неизвестно, однако то, что оно будет, – совершенно точно!

ЗВЕЗДНЫЕ ДЕТИ

Главное – не поддаваться на провокацию. После зубодробительного вступительного ролика первые кадры игры повергают в шок. Главный герой AC не средневековый убийца, а вполне современный парень, этакий усредненный вариант Бэна Аффлека (Ben Affleck) и Киану Ривз (Keanu Reeves). Его зовут Дезмонд Майлз (Desmond Miles), и он узник в супертехнологичном интерьере не то лаборатории, не то стоматологического кабинета. На дворе 2012 год. Ничего геройского в облике Дезмонда найти не получается, как ни старайся, – ношеные джинсы, самый заурядный свитер. Он всего лишь дальний родственник легендарного наемного убийцы по имени Альтаир (Altair Ibn La-Ahad, если хочешь быть вежливым). Да и сюжет игры идет в каком-то совершенно неправильном направлении: Майлз похищен неизвестными и из его головы некто пытается получить ценные сведения. Для этого каждый день в его генетической памяти копается Анимус – жутко выглядящая машина, способная анализировать воспоминания героя. Благодаря ее стараниям бармен снова и снова переносится в 1191 год, во времена третьего крестового похода, чтобы в роли Альтаира сходить туда, не знаю куда, и принести, понятное дело, незнамо что. Тем, что всего происходящего на экране как бы не существует, разработчики объяснили и наличие стандартного интерфейса – линейки жизни и крестовины с орудиями

У главного героя действительно не хватает пальца на левой руке. Зато как удобно выскакивает нож! Можно открывать консервы и царапать машины врагов.

Стражники в ужасе: смерть в балахоне хладнокровно припечатала их товарища к мостовой.


Еще шажок, и несносный лучник останется лежать тут навечно.

Ни меч, ни боевая стойка пешему не помогут.

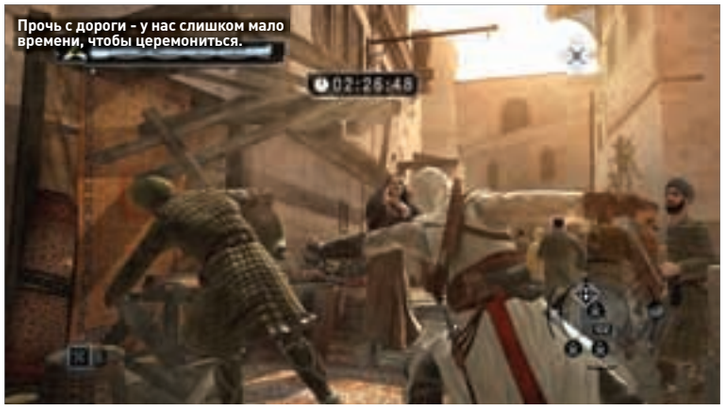
убийств, а во время скитания по городам ты обязательно наткнешься на прозрачную стену посреди улицы. «Там кончаются воспоминания», – назидательно говорит игра.
Скоро, однако, все встает на свои места. Сюжеты «здесь» и «там» взаимосвязаны – люди, похитившие Майлза, ищут то, что рано или поздно обнаружит средневековый работник плаща и кинжала.
Удар по нашему самолюбию номер два – Альтаир не благородный спаситель человечества, какими мы привыкли видеть героев большинства игр. Чтобы у тебя не оставалось лишних сомнений, сценаристы начинают с того, что со вкусом вываливают убийцу в грязи. Ассасин нарушает правила своего ордена (здесь их высокопарно именуют «кредо убийцы»), не выполняет задание и невольно предает товарищей. От позорной смерти за эти проступки его спасает лишь случайность. Таким образом, в твоих руках оказывается еще одна сюжетная нить: личные стремления героя, которому очень не хочется стать изгоем.

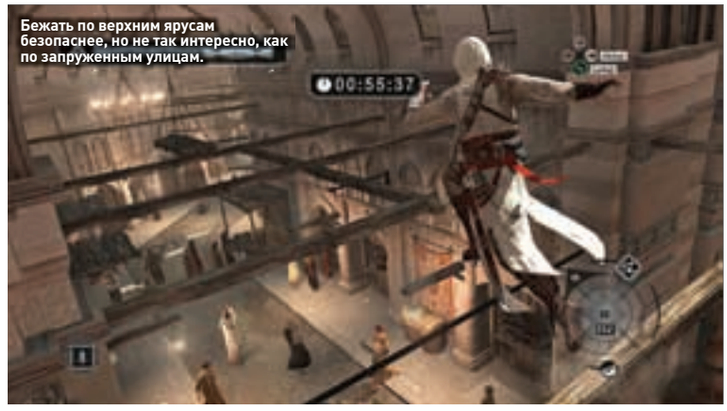
УБИВАТЬ РАДИ МИРА

Главная цель Альтаира – уничтожение девяти ключевых клиентов. Орден убийц уверен, что, убрав их, он восстановит мир в Святой земле, которую сейчас раздирают распри между христианским и мусульманским мирами. Однако сразу седлать коня и лететь на задание тебя никто не заставляет. Посмотрев ролик о несносном старце в башне – бородач нагло покушался на нашу жизнь, отобрал почти все оружие и потом долго читал нотации, – мы вольны отправляться на все четыре стороны. Посмотреть есть на что. Дизайнеры Ubisoft Montreal создали, наверное, самую потрясающую игровую вселенную, пробежать по которой впопыхах, не крутя головой по сторонам и не щелкая кнопкой PrintScreen, было бы кощунственно. Она одинаково ласково встречает поэтов, готовых часами бродить по пыльным дорогам королевства, и искателей приключений, решивших попробовать своеобразный «GTA верхом и с шашкой наголо». Даже не начав двигаться по сюжетной дорожке, можно найти здесь немало для себя интересного. Врезаться на скаку в пеший отряд рыцарей. Отыскать все башни (с них Альтаир осматривает окрестности, получая таким образом информацию о возможных заданиях поблизости). Устроить игру в прятки с не в меру любопытными крестоносцами. Доступные города, Масйаф, Акра, Дамаск и Иерусалим, выглядят одновременно чрезвычайно реалистично и очень просто. Это не фэнтезийные замки с разбросанными сундуками и склянками с маной, но и не скучные игровые уровни, грубо стилизованные под Средневековье. Поселениям АС удается главное – они не обращают на героя никакого внимания. Он всего лишь еще один путник, который оказывается в плотном людском потоке, стоит ему миновать городскую стражу.

РАЗНЫЕ ЛЮДИ

Альтаир, который пробирается через оживленную толпу, выглядит несколько комично. Конечно, никто из прохожих не замечает ножен его меча или пристегнутого за спиной кинжала. На споткнувшегося и покатившегося в пыли убийцу зубоскалы лишь бросят взгляд – не более. Однако и при этих условностях наблюдать за реакцией людей на улицах чрезвычайно занимательно. Толкнешь девушку с кувшином на голове – несчастная покачнется, разобьет вдребезги посуду и завизжит, привлекая внимание патруля. Решишь изобразить персидского принца, прыгая по прилавкам, – тоже привлечешь лишнее внимание. Если же городские стражники застают тебя за убийством и начинают преследование, слоняющиеся по дорогам бездельники превращаются в весьма неприятные препятствия. Стараясь быстрее скрыться, Альтаир сталкивается с мечущимися, словно напуганные курицы, торговцами, отпихивает их в сторону и снова бежит. Недовольные таким обращением горожане кричат вслед проклятия и привлекают к убийце еще больше ненужного внимания. Долго и хорошо живет лишь тот, кто движется не спеша, тенью, аккуратно отодвигая с дороги прохожих. Да и доставать на оживленной улице здоровенный окровавленный меч, согласись, не стоит. Лучше воспользоваться тонким ножом, что наш фокусник-ассасин прячет в рукаве.


Прочь с дороги – у нас слишком мало времени, чтобы церемониться.


Бежать по верхним ярусам безопаснее, но не так интересно, как по запруженным улицам.

Кто-то заботливо развесил в городе платформы. С ними передвигаться легче.

Альтаир всегда спешит. А ведь здесь такие виды! Остановился бы, полюбовался.

РОМАНТИК С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

Боевая система AC поначалу может показаться излишне примитивной. Альтаир ловко ныряет от одного противника к другому, парирует удары недругов и отвечает своими. Если ты уверен в своей безопасности, можешь попробовать провести сильный, но медленный спецприем: убийца размахнется и рубанет врага со всей силы. Однако по мере прохождения игры и повышения собственного ранга в ордене мы будем получать все новые и новые умения. Нужно отдать должное разработчикам, каким бы сложным ни выглядел бой, выполнять финты необыкновенно удобно и комфортно. Ловим момент, к примеру, и тыкаем кнопочку аккурат во время атаки противника. Ассассин точным движением отводит клинок нападавшего в сторону, стремительно подлетает к жертве и глубоко всаживает в нее длинный кинжал. Вообще, создается ощущение, что хореографией поединков занимались едва ли не больше, чем остальным контентом. Альтаир вальяжно идет по улице, небрежно отталкивая с дороги людей. Готовясь нападать, он как будто собирается, походка приобретает мягкость и грацию тигра. Захват сзади и удар – все происходит так быстро, что лезвие успевает скрыться в рукаве убийцы еще до того, как жертва упадет на землю. В толпе к тому времени скрывается ничем не примечательный путник в запыленном плаще.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ

Мы откладывали этот момент как могли. Однако скрывать некую досаду за восторгами (вполне искренними) от графики и анимации больше не получится. Если в визуальном плане PC-версия AC стала куда привлекательнее консольной предшественницы (особенно когда твой компьютер позволяет выкрутить настройки качества на максимум), то начинка игры осталась прежней. То есть основной недостаток тот же: ликвидировав первую цель из девяти, ты можешь смело говорить, что знаком с Assassin's Creed. Механика остальных восьми убийств будет абсолютно такой же. Приходим в город, карабкаемся на башню, находим здание, принадлежащее нашему ордену. Получаем там заказ на убийство и дополнительные задания. В компьютерной версии, кстати, их чуть разнообразили. Теперь тебя ждут аж четыре «расследования». Archer assassination, Rooftop Race challenge, Merchant Stand Destruction challenge и Escort challenge. Как понятно из названия, в первом на наши хрупкие плечи ляжет миссия по зачистке места будущего убийства от лучников. В Rooftop Race challenge игрок должен будет за ограниченное время добраться до информатора. Самое, наверное, забавное задание – Merchant Stand Destruction. Кто не помнит этих пухлых торговцев в чалмах, вечно торчащих посреди дороги, когда нам нужно быстро скрыться? Теперь разработчики прямым текстом предлагают, как бы это помягче, «остановить деятельность» толстосумов. И наконец, в Escort challenge придется провести коллегу по бизнесу из одной точки карты в другую и не дать соратника в обиду. И… все.

Это почти невероятно, но в потрясающем мире AC очень мало игры. То есть найти себе развлечение по вкусу можно, а вот по-настоящему увлечься тем контентом, что предлагают сценаристы, не получается. Слишком монотонным получается процесс, слишком похожи все девять убийств. После того, разумеется, как ты пройдешь основную сюжетную ветку хотя бы раз. **PG**

СПАСИБО МАМЕ, ОРДЕНУ УБИЙЦ И ДРУЗЬЯМ

На нашу платформу Assassin's Creed пришла с солидным багажом наград. Итак, за время своей приставочной жизни игра завоевала:

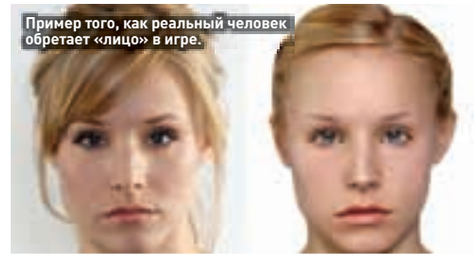
Звание Best Action/Adventure Game на Game Critics Awards.

От уважаемого сайта IGN приключения Альтаира получили звания: Best Action Game, PS3 Game of the Show, Best PS3 Action Game, Best PS3 Graphics.

Не менее уважаемые ресурсы GameSpot и GameSpy вручили игре титул Best PS3 game of the show.

Сайт GameTrailers расщедрился на титул Best of Show.

Кроме этого, игра бесчисленное число раз номинировалась на звание лучшего проекта в жанре Action. Что ее ждет на PC? Посмотрим.


Пример того, как реальный человек обретает «лицо» в игре.

BLOODYMARE:
REQUIEM
реклама
Участвуй в открытом тестировании самой жестокой и кровавой
MMORPG
GRAVITY
http://requiem-online.ru

КРОВАВЫЕ СРАЖЕНИЯ ЗА ВЕРУ

ИСТОРИЯ КРЕСТОВЫХ ПОХОДОВ В ИГРАХ

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Период с XI по XIII век в истории Европы известен как эпоха крестовых походов. Кровопролитные сражения и хитроумные интриги, сопровождавшие военные кампании, всегда привлекали внимание разработчиков. На сегодняшний день средневековый кладезь сюжетов не израсходован даже наполовину, а проектов, так или иначе связанных с походами, уже предостаточно. В этом материале мы заглянем на страницы истории и посмотрим, насколько рачительно распорядились творческие коллективы бесценным материалом.

В XI–XIII веках главы католических государств предприняли ряд масштабных кампаний, направленных в основном против мусульман. Впрочем, на острие атаки оказалась и Восточная Византийская империя, и монголы, и даже русичи – взять хотя бы сражение на Чудском озере. Характерная черта всех этих операций – главенство религиозного мотива, который, правда, служил лишь предлогом, в то время как реальные причины оставались в рамках политических и экономических интересов.

Так, к XI веку в Европе скопилось слишком много хорошо вооруженной знати, сеявшей раздор и смуту постоянными междоусобными стычками. Передел собственности накалил страсти, и папство, влияние которого в то время было крайне велико, решило изящно выпустить пар. Удобный повод подвернулся в 1095 году, когда византийский император Алексей I обратился с просьбой о помощи к папе Урбану II. Правителя крайне беспокоили сельджукские турки, расправиться с которыми он решил руками католической церкви.

ТРИУМФЫ И ПРОВАЛЫ

Первый крестовый поход начался в том же году. Урбан II призвал католиков оказать поддержку своим братьям во Христе, а для пущей убедительности пообещал отпущение всех грехов каждому, кто погибнет в боях за веру. Свирепеющих от нехватки земель европейцев уговаривать не пришлось. Первым на призыв откликнулся норвежский король Сигурд I, сумевший к 1099 году дойти до самого Иерусалима. Несмотря на «богоугодную» цель, кампания сопровождалась чудовищными зверствами: тела убитых мусульман выставляли на всеобщее обозрение и обезглавливали, а во время осады Маарата были даже зафиксированы случаи каннибализма. Захватив Иерусалим, европейцы устроили натуральную резню, перебив большую часть жителей, а на орошенных кровью землях основали несколько независимых королевств.

Просуществовать в относительном мире с мусульманскими соседями католикам удалось не-

долго. К середине XII века восточные народы захватили город Эдессу, что и послужило причиной второго крестового похода. Его идеологом стал аббат Бернард Клервосский, вдохновивший своей проповедью французского короля Людовика VII и германского императора Конрада III. Правда, ни тот ни другой не оправдали доверия духовенства и не смогли добиться сколь-нибудь заметных успехов.

Зато восточные армии неуклонно росли, и в 1187 году оставшийся без поддержки Иерусалим пал под ударами войск Саладина. Проигнорировать такую наглость католическая церковь не могла, и папа Григорий VIII призвал верующих к очередному походу. В нем среди прочих принял участие легендарный король Ричард Львиное Сердце, сумевший захватить города Акко и Джаффа. Однако штурмовать Иерусалим он не стал, прекрасно отдавая себе отчет, что удержать территории не удастся. Вместо этого Ричард заключил с Саладином соглашение, по условиям которого невооруженные христианские паломники могли беспрепятственно передвигаться по «Святой Земле».

Но папству этого показалось мало, и в 1202 году Иннокентий III провозгласил четвертый крестовый поход, развивавшийся по трагикомичному сценарию. Чтобы добраться до места назначения, крестоносцы зафрахтовали венецианские суда, но, прибыв в порт, рыцари оказались не в состоянии расплатиться с перевозчиками, и те потребовали отработать поездку. Армия должна была взять портовый город Задар в Далмации, который был главным соперником Венеции. Папа запретил «духовному» войску участвовать в такой провокации, но ведомые жаждой наживы воины его не послушали. Разграбив Задар, они вошли во вкус и поддались на уговоры венецианцев захватить Константинополь, после чего первоначальный план вернуть Иерусалим был окончательно «задвинут».

С ЭПИЧЕСКИМ РАЗМАХОМ

Все описанные события в той или иной степени затрагивались авторами многих проектов, в основном принадлежащих к стратегическому жанру. Сравнительно бережно обошлись с историей создатели Stronghold: Crusader, отразившие в сюжетных кампаниях первый, второй и третий крестовые походы. В их сценарии даже нашлось место реальным историческим фигурам: Ричарду Львиное Сердце и Саладину. Игрокам предлагалось принять участие в захвате Иерусалима, выступив на стороне европейцев, или помешать крестоносцам, возглавив восточные армии. Взглянуть на легендарные сражения с разных точек зрения можно и в стратегии с громким названием History Channel: Crusades – Quest for Power. Кричащий заголовок, намекающий на участие в разработке сотрудников научно-популярного телеканала, на самом деле всего лишь рекламный трюк. В насквозь «попсовой» Stronghold: Crusader достоверности на порядок больше – Quest for Power посвящена крестовым походам, но совершенно оторвана от истории. В немногословных «брифингах» авторы даже не пытаются придерживаться фактов, а непосредственно в игре, где рыцарей сопровождают священники-целители, и вовсе тонут в собственных фантазиях.

Шведская компания Paradox Interactive, прославившаяся исторической стратегией Europa Universalis, не могла обойти стороной благодатную тему и тоже отправила игроков покорять исламский мир. Авторы Crusader Kings не поленились заглянуть в энциклопедию и буквально засыпали аудиторию громкими именами. На сцене появляется Вильгельм Завоеватель, император Алексей, Фредерик Барбаросса и еще много исторических деятелей, попавших в игру благодаря своим фамилиям и титулам. Но, несмотря на то что крестовые походы являются глобальной целью, четкая хронология событий отсутствует. Разработчики сознательно сократили число предопределенных происшествий до минимума, чтобы предоставить поклонникам игры больше свободы. Таким образом, прославленные политики и рыцарские ордены средневековой Европы лишь формируют необходимую атмосферу, а ход истории определяет игрок.

По тому же пути пошли создатели дилогии Medieval: Total War, однако саму идею священной войны студия Creative Assembly продумала до мельчайших подробностей. Так, начало похода открывает для полководца новый тип юнитов в виде рыцарских орденов, будь то тевтонцы, госпитальеры или тамплиеры. Но направить их можно лишь на иноверцев или отлученных от церкви христиан и строго с позволения папы римского. Если враг захватит резиденцию понтифика, пока крестоносцы движутся к цели, то их кампания автоматически прервется. По правилам игры рыцари обязаны маршировать к месту стычки с заклятым врагом по кратчайшему маршруту и не имеют права оставлять гарнизоны в захваченных по пути провинциях, что несколько расходится с историческими фактами. Зато, если им удастся выполнить миссию и оккупировать мусульманский город, исламское государство сможет в отместку устроить джихад. Для борьбы с неверными оно также получает уни-

Всадники защищали коней не хуже, чем самих себя.

Крестоносцы готовы к штурму Иерусалима.

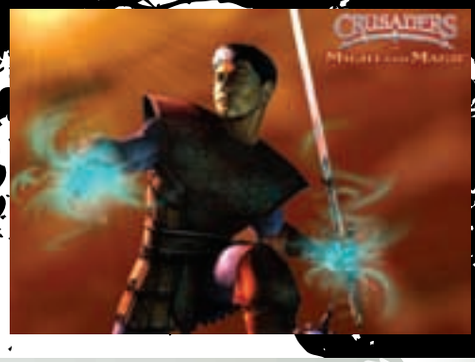
Авторы «XIII века» оставили политические интриги в стороне и сконцентрировали внимание на битвах.

Medieval 2: Total War дает отличное представление о средневековых битвах.

Авторы Stronghold рисовали карты от фонаря, без привязки к реальной местности.

CRUSADE ДЛЯ КРАСНОГО СЛОВЦА

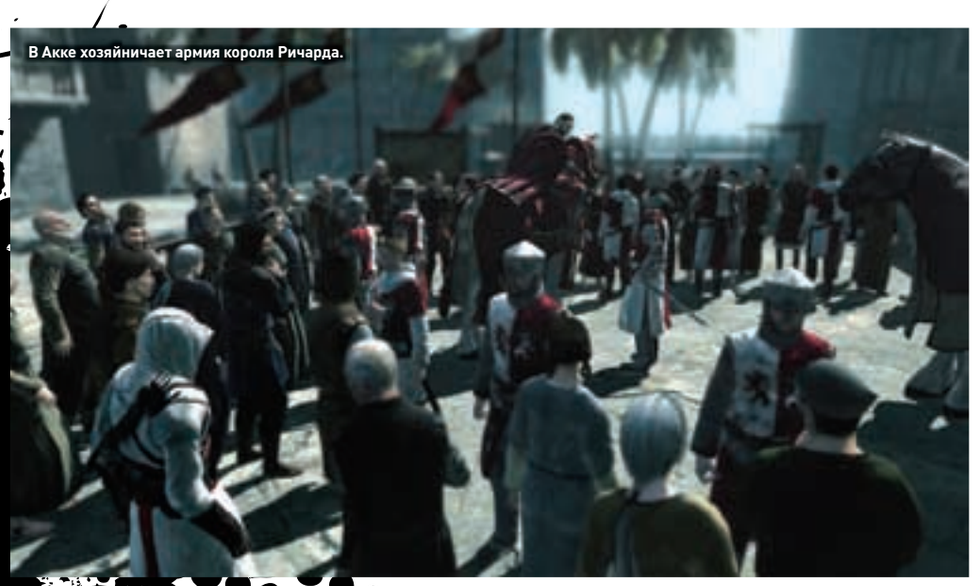
Многие игры со словом crusade в названии не имеют ничего общего с крестовыми походами. Их авторы используют красивый термин в переносном значении, подразумевая либо войну с нежитью, либо эпическую борьбу за честь и справедливость. Например, издательство Electronic Arts выпустило в 1995 году шутер Crusader: No Remorse, а в 1996-м дополнило картину продолжением Crusader: No Regret. Главный герой дилогии сражался с деспотичным правительством Мирового экономического консорциума, фактически поработившего в XXII веке большую часть человечества. Печально знаменитая компания 3DO тоже приобщилась к теме «священной» войны, только в ее Crusaders of Might and Magic футуристичных спецназовцев не оказалось. Вместо них по тоскливым пещерам бродили неприглядные скелеты, которых доблестный герой залихватски разделывал одной левой. Игра, кстати, оказалась на редкость бестолковой.



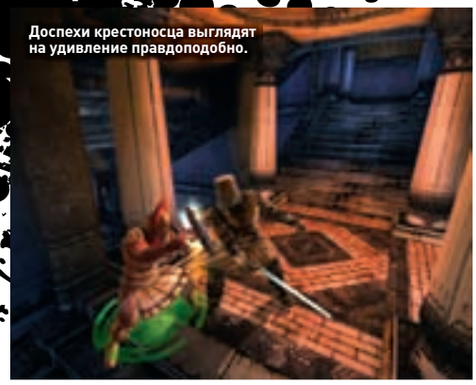
ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

ДЕТСКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

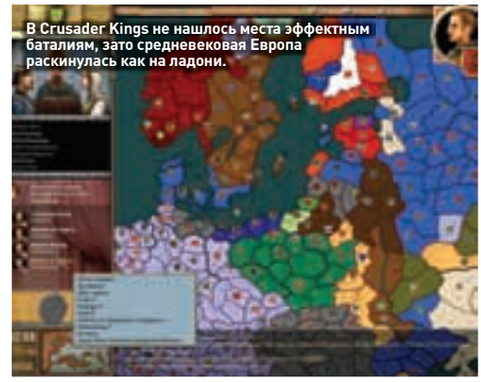
В 1212 году, вдохновленные царящими в Европе религиозными настроениями, в очередной крестовый поход отправились... дети. Французскую армию из 30 тысяч несовершеннолетних возглавил Стефан, а немецкое войско из 7 тысяч подростков – Николас. Детвора всерьез собиралась освободить Иерусалим, но до места назначения никто не добрался, равно как и никто не вернулся домой. Одни умерли от голода и болезней, другие откололись от армии по пути, третьих продали в рабство свои же соотечественники. Правда, некоторые историки скептически относятся к этим сведениям, полагая, что древние источники лгали или были неверно интерпретированы.



В Акке хозяйничает армия короля Ричарда.



Доспехи крестоносца выглядят на удивление правдоподобно.



В Crusader Kings не нашлось места эффектным баталиям, зато средневековая Европа раскинулась как на ладони.

В XI–XIII веках главы католических государств предприняли ряд масштабных кампаний, направленных в основном против мусульман.

кальные боевые единицы, но использовать их разрешено лишь для освобождения занятого католиками региона. В прошлом году Creative Assembly выпустила дополнение Medieval 2: Total War: Kingdoms, в котором под крестовые походы отводилась целая кампания с пятью враждующими сторонами: Иерусалимским Королевством, Принципатом Антиохии, Египтом, Турцией и Византией.

Венгерская компания Neocore, в свою очередь, намерена поразить публику наиболее достоверным отображением реальных событий. Свою стратегию Crusaders: Thy Kingdom Come авторы называют не иначе как исторической реконструкцией и обещают отразить в ней все основные сражения первого крестового похода. При этом нам позволят выбрать сторону (мусульман или католиков) и доверят руководство знаменитыми полководцами того времени. Эпическим размахом баталий венгры собираются если и не затмить хиты серии Total War, то уж точно дотянуться до их уровня. Удастся ли разработчикам достичь поставленной цели, узнаем в ноябре этого года.

Киевская студия Unicorn Games тоже замахнулась на «реконструкцию», но в игре «XIII век: Слава или смерть» сконцентрировала внимание лишь на батальной части – религиозно-политическая подоплека осталась за бортом. Да и на захват «Святой Земли» авторы ставку не делали — в основе игры лежат внутриевропейские конфликты. Тем не менее нам предлагают битву при Лас-Навас де Толоса и Ледовое побоище, которые вполне можно связать с крестовыми походами. Первая состоялась в июле 1212 года между соединенными силами католических королевств Кастилии, Арагона, Наварры и Португалии и армией мавров династии Альмохадов. Второе разразилось 5 апреля 1242 года между новгородцами под предводительством Александра Невского и рыцарями Ливонского ордена. В обоих случаях одним из мотивов было обращение иноверцев в свою религию.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

В экшенах тема священной войны традиционно отражается слабее, а реальные события зачастую искажаются до неузнаваемости. Разработчиков, как правило, интересуют лишь средневековые декорации, на фоне которых они разыгрывают собственные пьесы. Яркий пример такого подхода – дилогия Knights of the Temple. Главная роль в ней отводится молодому крестоносцу, а действия развиваются в средневековой Европе и на Востоке (не считая вылазок в Преисподнюю), но на этом экскурс в историю обрывается. Герой не выполняет волю католической церкви, а спасает похищенную злым епископом девушку. Тот, в свою очередь, путешествует по маршруту благородных рыцарей в собственном «нечестивом крестовом походе» (Unholy Crusade), чтобы выполнить некий ритуал, который распахнет врата ада. На появление исторических персонажей и достоверные сведения о событиях давно минувших дней рассчитывать не приходится.

А вот создатели нашумевшего хита Assassin's Creed пошли в корне иным путем и выстроили свой сценарий на солидном научном фундаменте. Дипломированный ассасин Альтаир орудует на Востоке во время третьего крестового похода. За окном 1191 год, король Ричард только-только захватил крепость Акко – у ворот еще валяются утыканные стрелами трупы, а многие здания лежат в руинах. С той же похвальной дотошностью изображены Иерусалим и Дамаск, по улицам которых расхаживают люди, наряженные в соответствующие времени одежды. На фоне грядущего сражения Ричарда и Салади-на горожане оказываются предоставленными сами себе, начинается буйный расцвет преступности, назревают беспорядки. По указке своего наставника Альтаир устраняет одного за другим главных смутьянов в надежде пре-

дотвратить массовое кровопролитие и потушить пожар войны.
Интересно, что практически за каждой его жертвой стоит реальная фигура. Так, убийца сталкивается с лидером рыцарского ордена госпитальеров Гарнье де Наплусом, арабским географом Ибн Джубайром, а в финале беседует с самим Ричардом, убеждая его остановить поход. Из истории мы знаем, что король действительно не стал штурмовать Иерусалим. Официальная наука объясняет это холодным расчетом: мудрый правитель якобы понял, что, захватив город, не сможет его удержать. Но доподлинно неизвестно, такими ли соображениями руководствовался великий полководец, блестяще выигравший множество сражений.
На сегодняшний день Assassin's Creed является наиболее достоверным с научной точки зрения экшеном, посвященным крестовым походам. Однако не исключено, что ситуация изменится с выходом Crusaders: Invasion of Constantinople («Крестоносцы: Падение Византии»). Французская студия Kylotonn Entertainment разрабатывает экшен от третьего лица, посвященный четвертому крестовому походу – тому самому, что завершился не у ворот Иерусалима, а под стенами византийского Константинополя. Игроки своими глазами увидят древние города в период их расцвета и смогут принять участие в кровопролитных битвах, используя реальные приемы фехтования. Постигать секреты боевого мастерства они будут у наставников рыцарских орденов, среди которых нашлось место и могущественным тамплиерам. Штурм Константинополя начнется уже в этом году.

Герой Knights of the Temple 2 встречает диковинных противников.

В большинстве сцен авторы использовали живых актеров на фоне рисованных задников.

РАЗВЛЕКАЙСЯ С ПОЛЬЗОЙ

Приключенческий жанр менее всего подходит для тематики крестовых походов. В нем нет места эпическим битвам и зрелищным дуэлям, а это между тем наиболее интересные составляющие средневековой жизни, по мнению большинства разработчиков. Тем не менее именно адвенчура оказалась ближе всех к исторической действительности. Дебютировавший в 1997 году проект Crusader: A Conspiracy in the Kingdom of Jerusalem поведал захватывающую историю о путешествии французского лорда Артауда в «Святую Землю». Вместе с отважным рыцарем игрокам предлагается проделать опасный путь из Франции в портовый город Акко, а оттуда – в многострадальный Иерусалим. Чтобы завершить одну сцену и перейти к следующей, нужно решить серию задач, ненавязчиво знакомящих зрителя со средневековым укладом жизни и конкретными историческими событиями. К игре даже прилагается энциклопедия, необходимая для разгадки большинства головоломок. В основном они носят познавательный характер: объясняют устройство астролябии, растолковывают осадную тактику, описывают расклад политических сил на Востоке, словом, расширяют кругозор.
Разумеется, запуская компьютерную игру, мы в первую очередь ищем развлечений, а не исторической достоверности. Однако проект, оторванный от реальности, как правило, не способен убедить зрителя в серьезности происходящих событий. Но когда фантазии и вольности сценаристов строятся на солидной научной основе, ты погружаешься в удивительный мир с головой. А это, согласись, куда приятнее. **PG**

Создатели Assassin's Creed очень точно передали облик восточных городов и их жителей.

DEAD SPACE

СЛОЖНАЯ ЖИЗНЬ СЛУЖБЫ ТЕХПОДДЕРЖКИ

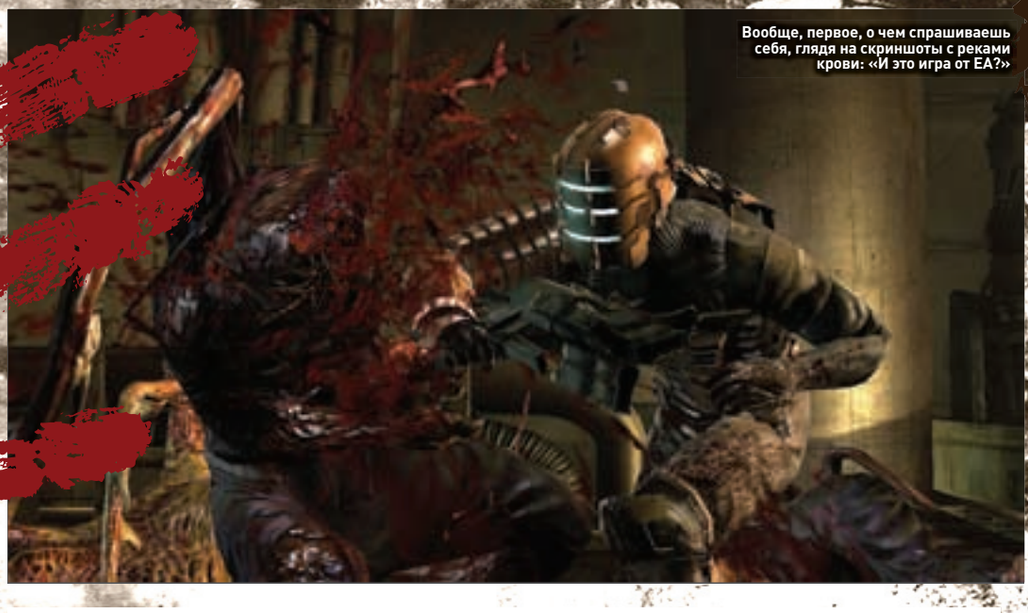
ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

На вершине Эйфелевой башни холодно и сыро, сильные порывы ветра швыряют в лицо капли воды, скапливающиеся на стальных перекрытиях. Далеко внизу на стадионе идет футбольный матч; кажется, протяни руку – и можно собрать горсть игроков.

Презентация Dead Space для европейской прессы прошла в Париже: журналисты из дюжины стран собрались в столице Франции, чтобы впервые увидеть воочию хоррор от Electronic Arts.

Рынок быстро меняется, и корпорации пришлось расстаться с былым безраздельным владычеством – такие конкуренты, как Activision и Blizzard, не дадут скучать. Однако признак любой успешной компании – способность держать удар и приспосабливаться к переменам. Руководство EA понимает, что одних только дойных коров вроде The Sims, спортивной линейки и столь ненавистных игровым журналистам проектов по фильмам не хватит для борьбы за кошелек потребителя. Новый курс – создание уникальных торговых марок, не привязанных к известной лицензии, и ориентация на более серьезную аудиторию. «Мы и сами были бы рады заняться чем-нибудь помимо игр о Джеймсе Бонде, – рассказывает Глен Шофилд (Glen Schofield), исполнительный продюсер Dead Space. Но мы и представить не могли, что нам позволят разрабатывать кровавый научно-фантастический триллер». Что-то действительно изменилось, если одним из главных своих проектов в 2008 году компания считает не новую Need for Speed (хотя куда же без нее), а игру с рейтингом M (от 17).

«Посмотрите на Resident Evil – несмотря на жестокость, тираж всех частей сериала уже приближается к 40 миллионам, – продолжает Глен – «Да что говорить: средний возраст игрока в Штатах давно перевалил за 26 лет. Нет ничего страшного в том, чтобы выпускать проекты для более взрослой публики. Это ниша, которая пустует, и мы намерены ее занять».



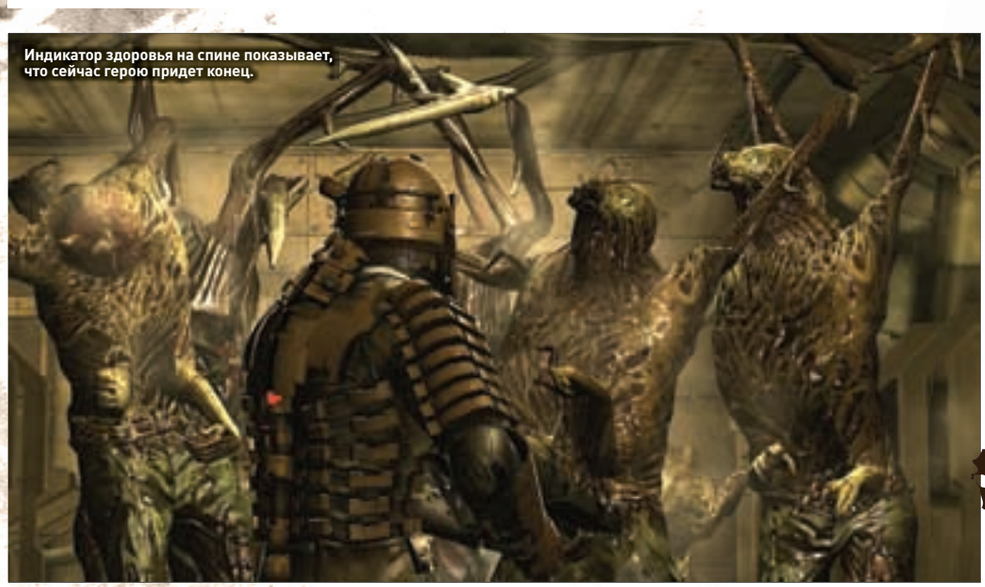
Вообще, первое, о чем спрашиваешь себя, глядя на скриншоты с реками крови: «И это игра от EA?»

Конечно, малое количество ужастиков на рынке объясняется не только проблемами с рейтингами – создать по-настоящему страшную игру не так-то легко. В шутере ты просто ходишь и убиваешь врагов. В хорроре же главное для создания давящей атмосферы – происходящее в промежутках между нападениями монстров. Игра света и тени, мрачная музыка, непонятные звуки – ожидание атаки изматывает больше, чем сама стычка. Разработчики освоили эту науку в совершенстве: каждое появление противника – маленький спектакль, особенно пугающий, если это новая тварь и ты не знаешь ее способностей. Авторы вдохновляются не только классикой жанра вроде упомянутой RE или Silent Hill: перед началом производства они специально пересмотрели пару десятков подходящих по тематике фильмов: от классических «Чужого» и «Нечто» до недавнего «Сияния», и это влияние очень заметно.

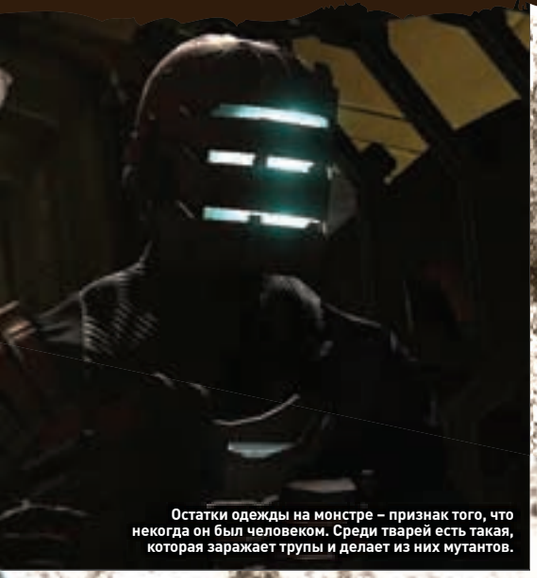
Ограниченный выбор оружия – еще одна особенность, работающая на нагнетание обстановки. Главный герой – не крутой десантник, а простой инженер, отправленный для восстановления связи на добывающей станции, и в основном в его распоряжении есть только инструменты. Со временем, конечно, найдется и оставшаяся от охранников импульсная винтовка, и другие пушки, но количество патронов к ним всегда пугающе мало.

В умелых руках, впрочем, шахтерское оборудование тоже очень даже смертоносно. Наиболее эффектный образчик (и не требующий к тому же зарядов) – гравитационная пушка GK, вроде той, что была в Half-Life 2. С ее помощью можно поднимать разбросанные по уровням предметы (скажем, диск от циркулярной пилы – что он делает на космической станции, мы тоже не знаем) и кидаться ими в монстров. Наиболее изящный способ расправы с противником – отрезать ему клешни, подтянуть их силовым лучом и проткнуть бедолагу его же конечностями.

Расчлененке вообще уделено много внимания: у некоторых видов оружия есть возможность разворота стволов. Хочешь отстрелить врагу голову или ноги – ставишь



Индикатор здоровья на спине показывает, что сейчас герою придет конец.



Остатки одежды на монстре – признак того, что некогда он был человеком. Среди тварей есть такая, которая заражает трупы и делает из них мутантов.

В рукопашную приходится вступать куда чаще, чем хотелось бы.

Презентация Dead Space для европейской прессы прошла в Париже: журналисты из дюжины стран собрались в столице Франции, чтобы впервые увидеть воочию хоррор от Electronic Arts.

Бравого инженера зовут Айзек Кларк (Isaac Clarke) - своеобразная дань уважения разработчиков великим фантастам Айзеку Азимову и Артуру Кларку, чье творчество в том числе повлияло на сюжет Dead Space.

в горизонтальное положение, а для лишения рук или щупалец – в вертикальное. И это сделано не только забавы ради: кому-то лишение отростков не помешает загрызть героя, но по крайней мере замедлит. Самое неприятное в показанной нам версии – «беременные» монстры. Если угодить ему в живот, из него вываливается куча личинок, которые тут же стремятся тобой позавтракать. Хедшоты – единственное средство против такой «мамочки». Завершающий штрих – смачным пинком окованного ботинка раздавить башку твари, чтобы не было потом неприятных сюрпризов.

Еще одна полезная вещица – стазисное поле, которое замедляет движение врагов или механизмов. Последнее пригодится при решении головоломок – как-никак нас сюда отправили для починки, и по мере сил герой выполняет основные обязанности. Поскольку действие происходит на гигантском корабле, который вгрызается в поверхность планеты для добычи ресурсов, размеры местного оборудования соответствующие – целые залы с гигантскими генераторами, реакторами и обслуживающими системами. Их нужно притормаживать, таскать туда-сюда и подсоединять друг к другу с помощью GK, чтобы открыть доступ к другим частям звездолета.

Наиболее впечатляют сцены в зонах невесомости – можно передвигаться в любом направлении, просто отталкиваешься от поверхности и летишь, а магнитные подошвы притягивают героя к ближайшей стенке. Через несколько минут начинает сильно кружиться голова (у самого игрока), к тому же приходится следить за запасом кислорода. А теперь представь себе, как все три элемента объединяются: нужно запустить какую-нибудь центрифугу, стараясь удержаться в одной плоскости и попутно отмахиваясь от напрыгивающих скорпионожуков. И все это под громкий стук сердца в ушах – ведь в вакууме звуков нет.

Хотя вид в Dead Space только от третьего лица, разработчики постарались не портить эффект присутствия интерфейсом – запас зарядов оружия высвечивается на голографическом экранчике прямо над стволом, а запас здоровья героя можно оценить по светящимся полоскам на спине скафандра. К тому же только так можно оценить в полной мере кровавые рукопашные схватки, когда в дело идут кулаки, ботинки и плазменный резак. Правда, есть еще и инвентарь, в котором хранятся найденные предметы.

Понять, что же произошло с экипажем, узнать, откуда взялись твари, и побывать на самой планете ты сможешь под этот Хэллоуин, то бишь в ноябре. И мы советуем уже сейчас обратить внимание на один из главных релизов осени. **PG**

Добывающая станция, которую нас отправили чинить, – гигантский космический корабль, который вгрызается в поверхность планеты и извлекает ценные ресурсы. Вот и откопали то, что не следовало бы.

HDI show 2008
Hi-Fi, DiGiTAL, INSTALL

Приглашаем
посетить
наш стенд № 6-112
на выставке
HDI SHOW' 2008
с 10 по 13 апреля

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэвид Гарднер, новый исполнительный директор Infogrames

Игровая индустрия очень быстро движется в сторону онлайна. В разных странах это движение происходит с различной скоростью. Однако уже сейчас понятно, что люди хотят покупать игры, знакомиться с ними и иметь удобный интерфейс при помощи новых онлайновых технологий. Именно в этом сегменте рынка мы должны быть значительно умнее и быстрее наших конкурентов.

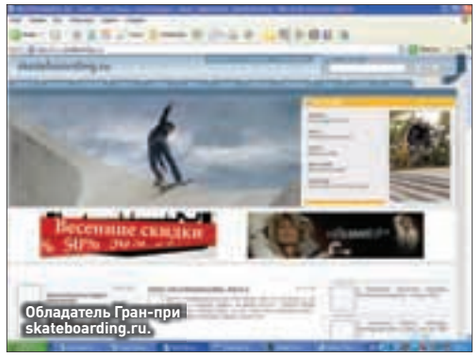
THQ считает, что компания обанкротилась из-за большой популярности пиратской версии Titan Quest.

Iron Lore Entertainment больше не существует. Авторы Titan Quest и дополнения Titan Quest: Immortal Throne закончили работу над Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm, после чего попрощались со своими почитателями. «С огромным сожалением мы вынуждены признать, что 19 февраля 2008 года Iron Lore Entertainment прекратила всякую деятельность в плане разработки игр. Так получилось, что Iron Lore не смогла найти средства на создание следующего проекта», – гласит последняя новость на официальном сайте компании.

Увы, никто из нас не застрахован от проблем со здоровьем! Так получилось, что Иван Гусев не смог принять участие в работе над этим номером. Мы постарались сделать так, чтобы эта досадная неприятность никак не повлияла на качество материалов и их информативность. Желаем Ване скорейшего выздоровления и ждем его возвращения.

Коллектив редакции

ИТОГИ GAMELAND ENTHUSIAST INTERNET AWARD



Обладатель Гран-при skateboarding.ru.

Завершился первый в России конкурс некоммерческих сайтов Gameland Enthusiast Internet Award. За призы боролись около 6 тысяч интернет-ресурсов. С ноября по декабрь на сайте www.eaward.ru все желающие могли выбрать понравившийся портал. По итогам народного голосования был составлен шорт-лист, из которого компетентное жюри выбрало победителей в основных номинациях, а также обладателей Гран-при и двух малых Гран-при:

«Тренды» – claws.ru
«Цифровые технологии» – gps-club.ru
«Кино» – screenwriter.ru
«Мотор» – tuningx.ru
«Фото» – mopoto.com
«Аудио» – mixmag.ru
«Гейминг» – binaries.ru
«Дизайн» – fotunportclub.ru

Гран-при в размере 25 тысяч долларов достался сайту skateboarding.ru. Двух малых Гран-при удостоились ski.ru и claws.ru. Помимо денежных призов всем победителям вручили статуэтки с символикой конкурса. Ресурс tuningx.ru получил специальный приз от спонсора категории «Мотор» компании Panasonic – магнитолу CQ-C8405N.

Организатор премии медиакомпания Gameland поздравляет всех победителей Enthusiast Intenet Award и благодарит за поддержку генерального интернет-партнера проекта группу компаний Rambler Media, в частности ведущую рейтинговую систему Rambler TOP100. А также благодарит спонсоров: компанию Samsung (официальный спонсор категории Gaming – мониторы Samsung), компанию Opel (официальный спонсор категории «Тренды» – Opel Corsa) и компанию Panasonic (официальный спонсор категории «Мотор» – автомобильная электроника Panasonic).

GEARS OF WAR 2, ТЕПЕРЬ ОФИЦИАЛЬНО

В коротком видеоролике сражение проходило на красном фоне.

Так выглядит предварительный вариант обложки Gears of War 2.

На прошедшей в Сан-Франциско Game Developers Conference 2008 Epic Games анонсировала Gears of War 2. И хотя информации не так много, из обрывков многочисленных интервью разработчиков можно составить более-менее полноценную картину. Так, Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) пообещал увеличить количество кровавых сражений и серьезно увеличить количество врагов. В качестве главной особенности сиквела он назвал более интересную по сравнению с оригиналом сюжетную линию. По мнению главного дизайнера, первая часть была своеобразной пробой пера, все самое интересное стоит искать во второй. Президент Epic Games Майк Каппс (Mike Capps) рассказал, что игра создается на базе усовершенствованной версии движка Unreal Engine 3. На экране теперь будет куда больше противников, освещение станет более реалистичным, существенно возрастет детализация моделей, улучшится физика мягких тел, появятся новые спецэффекты для воды. Также стало известно, что к команде разработчиков присоединился автор великолепного боксерского симулятора Fight Night Round 3 Кудо Тсунода (Kudo Tsunoda).

Акелла

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

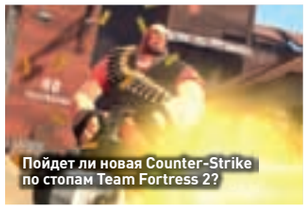
РЕКЛАМА

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео Flying Lab Software

Акелла online



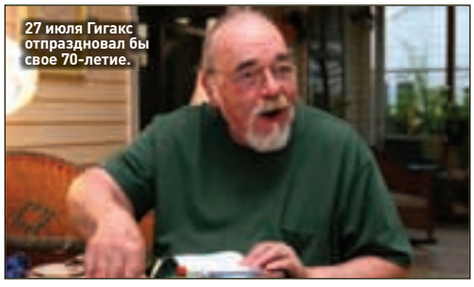
Пойдет ли новая Counter-Strike по стопам Team Fortress 2?

Коммерческий директор Valve Software Дуг Ломбарди (Doug Lombardi) признался, что сотрудники компании уже давно думают о Counter-Strike 2, но пока не спешат с официальным анонсом. Разработчики хотят сделать не просто улучшенный вариант в новой коробке, а по-настоящему уникальный проект. Мнения о том, как должна выглядеть вторая часть, разделились. Одни полагают, что создание игры стоит начать с чистого листа. Другие считают, что надо взять за основу оригинальный геймплей, добавить что-то необычное и принципиально изменить графическое исполнение, как это было с Team Fortress 2.

Право первой ночи досталось редакции Games for Windows.

Electronic Arts наконец-то призналась, что готовит к выпуску третью часть сверхпопулярного сериала The Sims. Почетную роль глашатая исполнил креативный директор Род Хамбл (Rod Humble): «В этом году мы не планируем выпускать такое количество дополнений для The Sims 2, как в прошлом. Фанаты должны быть готовы к официальному анонсу The Sims 3 и появлению подробностей о проекте». После этого заявления на не внушающих доверия сайтах появилась целая россыпь скриншотов. Все они были сделаны в «Фотошопе» нетерпеливыми фанатами. Эксклюзивное превью и первые реальные изображения из игры появятся в майском выпуске журнала Games for Windows.

СКОНЧАЛСЯ АВТОР DUNGEONS & DRAGONS



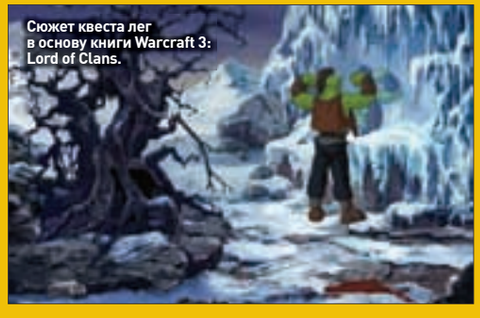
27 июля Гигакс отпраздновал бы свое 70-летие.

Так выглядело первое издание свода правил ролевой системы Dungeon & Dragons.

4 марта умер один из создателей популярной ролевой системы Dungeons & Dragons Гэри Гигакс (Gary Gygax). Вместе с Биллом Спиром (Bill Speer) и Скоттом Дунканом (Scott Duncan) он основал в 1966 году Международную федерацию варгеймеров (International Federation of Wargamers). Спустя год Гэри провел в своем доме небольшое состязание, получившее название Gen Con 0. Со временем баталии двух десятков друзей-единомышленников превратились в крупный турнир, ежегодно собирающий под одной крышей около 25 тысяч человек. В 1971 году совместно с Джеффом Перреном (Jeff Perren) Гэри создал настольную игру Chainmail с необычным по тем временам сводом правил (название Dungeons & Dragons позже придумала жена Гэри). Авторы показали свое творение представителям Avalon Hill, но те назвали его бесперспективным. В 1973 году Гигакс и Дон Кэй (Don Kaye) основали компанию Tactical Studies Rules. В январе 1974-го свет увидела первая редакция правил. Успех был ошеломляющим: за девять месяцев разошлась первая тысяча книг, дополнительный тираж в 2000 экземпляров закончился в апреле 1975-го, еще 3000 смели к июлю.
В 1977-м вышла новая редакция правил – Advanced Dungeons & Dragons (сейчас ее принято называть первой). В 1985 году Гигакс покинул компанию и взялся за разработку Dangerous Journeys. Последним детищем мэтра была настольная игра Castle Zagyg.

ВОСЕМЬ ОТМЕНЕННЫХ ИГР ОТ BLIZZARD ENTERTAINMENT

Все персонажи Warcraft Adventures: Lord of the Clans были нарисованы в Санкт-Петербурге.



Сюжет квеста лег в основу книги Warcraft 3: Lord of Clans.

Во время выступления на DICE Summit президент Blizzard Entertainment Майк Морхайм (Mike Morhaime) открыл небольшую тайну. Оказывается, за 17 лет своего существования компания отменила аж восемь продуктов. Из них геймерам старшего поколения известна лишь Warcraft Adventures: Lord of the Clans. Кстати, мало кто знает, что с декабря 1996 года графикой и анимацией занималась российская студия «АМИ». Почти полностью готовую к выпуску игру отменили в конце 1998 года. Остальные семь названий не говорят ни о чем: Games People Play, Crixa, Shattered Nations, Nomad, Raiko, Denizen, Pax Imperia. Просьба не путать последнюю со стратегией Pax Imperia: Eminent Domain Heliotrope Studios.
Ко всеобщему удивлению, в списке отсутствовала Starcraft: Ghost. Проект был анонсирован в 2002 году для модных в ту пору приставок PlayStation 2, Xbox и GameCube. Некоторое время поговаривали и о выходе его на PC. Изначально разработкой занималась студия Nihilistic, затем Blizzard Entertainment взяла бразды правления в свои руки, но вскоре передала их Swingin' Ape Studios. Об игре не слышно с декабря 2005 года, но это вовсе не значит, что она уже никогда не появится в продаже.

STRATEGY
Акелла
SEVEN
ЗАВОЕВАТЕЛИ
KINGDOMS
ENLIGHT
www.akella.com
Завоеватели. 6 тысяч лет демоны из семи королевств вели непрерывную войну с человеческой цивилизацией. Герои рождались и умирали,
с ордами порождений тьмы. Целые государства исчезали в пламени бесконечной битвы. Со временем, на смену магии и мечам пришли
но царства демонов остались неизменны. Шаткое равновесие, сохранявшееся на протяжении тысячелетий, может быть нарушено в любой момент. И только вы можете
решить: избавить мир от древнего врага, или навечно погрузить его во тьму. 6 тысяч лет непрерывных боев: от использования магии до применения роботов. Две
абсолютно разные расы, обладающие своими достоинствами и недостатками. Ролевая система, позволяющая продвигать рядовых бойцов до могущественных
полководцев. Динамичный многопользовательский режим, с поддержкой игры до 8 человек.
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
СОЮЗ
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Марк Рейн, вице-президент Epic Games

Клифф – идиот! В переносном смысле, конечно. Вы не должны забывать, кто такой Клиффи Би. Он великолепный дизайнер, который сделал отличную консольную игру и сейчас тратит все силы на разработку продолжения. С другой стороны, никто не должен забывать о том, что Epic Games очень давно делает игры для PC. Мы любим эту платформу и желаем ей процветания. Мы очень хотим, чтобы PC-версии Unreal Tournament 3 и Gears of War продавались не хуже своих консольных собратьев.

Логотип компании вполне соответствует названию.

На карте игровой индустрии появилась Tyrant Studios. В состав команды вошли семь опытных разработчиков, участвовавших в создании таких известных игр, как Halo: Combat Evolved, Battlefield 2: Modern Combat, Battlefield 2142, Tony Hawk's Pro Skater, Interstate '76, Midnight Club 2, Dungeon Siege 2, Jade Empire и Viva Pinata. Сейчас руководитель компании Харди ЛеБел (Hardy LeBel) ведет переговоры сразу с несколькими издательствами о финансировании проекта под кодовым названием ESP.

ФАКТ

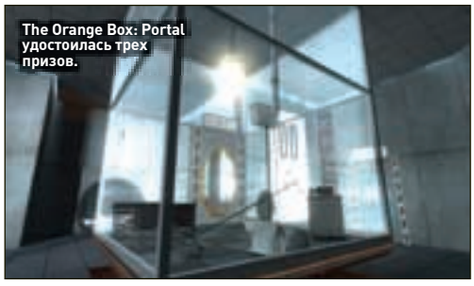
14

проектов

отменила SCi из-за неутешительной финансовой ситуации в компании

ПРИЗЫ ОТ АКАДЕМИКОВ

Call of Duty 4: Modern Warfare победила в номинации «Лучшая игра для консолей».



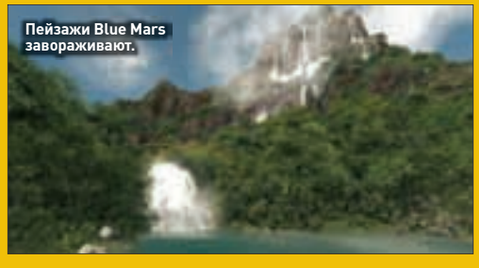
The Orange Box: Portal удостоилась трех призов.

Академия интерактивных искусств и наук (Academy of Interactive Arts and Sciences) провела 11-ю ежегодную церемонию вручения наград. В 24 номинациях 17 призов достались играм, которые уже вышли на PC или скоро будут портированы с приставок на нашу платформу:

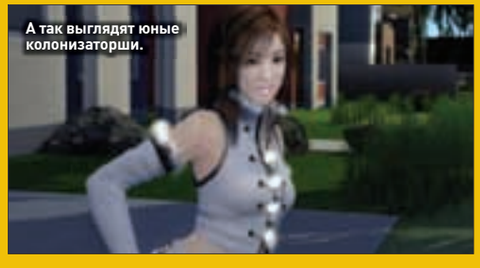
- Выдающиеся достижения в области анимации – Assassin's Creed.
- Выдающиеся достижения в области художественного оформления – BioShock.
- Выдающиеся достижения в визуальной области – Crysis.
- Лучший персонаж – The Orange Box: Portal.
- Лучший сюжет – BioShock.
- Самый оригинальный геймплей – The Orange Box: Portal.
- Лучший онлайновый мультиплеер – Call of Duty 4: Modern Warfare.
- Загружаемая игра года – Puzzle Quest: Challenge of the Warlords.
- Лучшая музыка – BioShock.
- Ролевая игра года – Mass Effect.
- Самый оригинальный дизайн – The Orange Box: Portal.
- Стратегия года – Command & Conquer 3: Tiberium Wars.
- Лучший экшен – Call of Duty 4: Modern Warfare.
- Лучшая MMOG – World of Warcraft: The Burning Crusade.
- Лучшая игра для PC – The Orange Box.
- Наконец, в самой престижной номинации «Лучшая игра 2007 года» победа досталась Call of Duty 4: Modern Warfare.

По итогам голосования в этом году в Зал славы разработчиков игр попал президент Blizzard Entertainment Майк Морхайм (Mike Morhaime).

ВОПРЕКИ МНЕНИЯМ, МАРС ВОВСЕ НЕ КРАСНАЯ ПЛАНЕТА



Пейзажи Blue Mars завораживают.



А так выглядят юные колонизаторши.

Avatar Reality анонсировала многообещающий онлайновый проект Blue Mars. Игра официально не имеет никакого отношения к одноименной научно-фантастической книге американского писателя Кима Стэнли Робинсона (Kim Stanley Robinson), но уж слишком много случайных совпадений. И там, и там события разворачиваются в конце XX столетия на колонизированном Марсе, рельеф планеты меняется с помощью терраморфинга, возникают проблемы с управлением погодой. Впрочем, оставим это на совести разработчиков. Быть может, в настоящий момент они улаживают последние детали покупки авторских прав. Нас интересуют особенности геймплея. Игра больше всего напоминает Second Life, только вместо Земли действие происходит на Марсе. Игроку не придется платить ежемесячную абонентскую плату. Наученные горьким опытом своих предшественников, разработчики не позволят игрокам создавать свой собственный контент. Так Avatar Reality убьет сразу двух зайцев. Во-первых, не возникнет проблем из-за того, что пользователь из уездного город N нарушил чьи-то авторские права. Во-вторых, в будущем разработчики планируют приторговывать различными дополнительными предметами.

Почему мы выделили этот проект среди прочих? Дело в том, что Blue Mars наверняка станет самой красивой онлайновой игрой. Ведь в ее основе лежит мощнейший графический движок CryENGINE 2.

RTS

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.

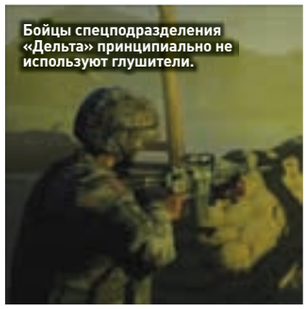
black sea studios

www.akella.com

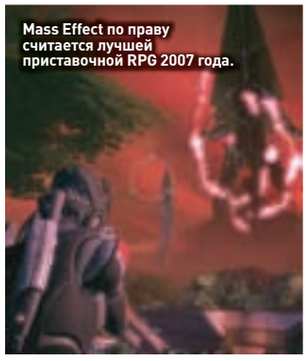
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mail.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@akella.ru.
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Акелла


Бойцы спецподразделения «Дельта» принципиально не используют глушители.

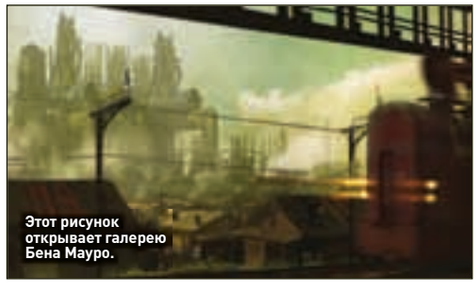
Компания NovaLogic была вынуждена отказаться от разработки игры по мотивам популярного американского телевизионного сериала The Unit. По каким причинам – неизвестно. Подчиняющихся исключительно президенту США клерков-спецназовцев из вымышленной «303-й логистической группы» сменили бойцы реально существующего подразделения «Дельта». The Unit: Operation Acid Gambit теперь называется Delta Force: Angel Falls. Все остальное осталось на прежнем месте: и новый графический движок, и южноамериканские пейзажи на скриншотах. Релиз игры состоится осенью 2008 года.

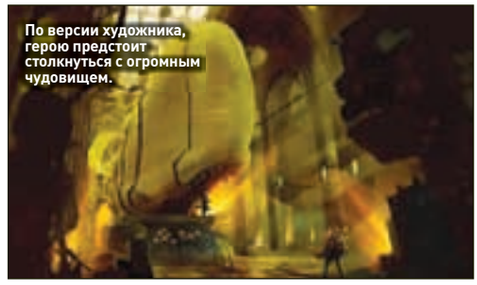

Mass Effect по праву считается лучшей приставочной RPG 2007 года.

Информация о том, что BioWare Corporation собирается портировать Mass Effect на нашу любимую платформу, появилась еще в октябре 2006 года. Наконец-то Electronic Arts официально анонсировала PC-версию хитовой RPG. От своего приставочного собрата она будет отличаться высоким разрешением картинки и более детализированными текстурами. Разработчики внесут некоторые изменения в систему инвентаря, добавят новые мини-игры и оптимизируют управление под клавиатуру и мышь (специальные умения можно будет «повесить» на горячие клавиши). Релиз состоится 6 мая. В России Mass Effect издаст компания «1С».

ХОДЯТ СЛУХИ

BIOSHOCK 2: МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?


Этот рисунок открывает галерею Бена Мауро.


По версии художника, герою предстоит столкнуться с огромным чудовищем.

Первые слухи о BioShock 2 появились в ноябре. Если верить неподтвержденной информации, то сиквелом занимается основанная в конце прошлого года калифорнийская студия 2K Marin, причем автор оригинальной игры Кен Левайн (Ken Levine) не имеет к нему никакого отношения. Во второй части нам расскажут о некоторых подробностях истории уникального подводного города Rapture: кто такой Фрэнк Фонтейн, как ему удалось сделать громадное состояние на спекуляции товаром с большой земли и ценным веществом адамом. Почему в образцово-показательном царстве Эндрю Райана разразилась гражданская война, как местные жители превратились в уродливых монстров и был ли у них шанс на спасение. Релиз намечен на 2009 год.

Недавно появилось еще одно косвенное доказательство выхода сиквела. Художник Бен Мауро (Ben Mauro) выложил на своем сайте шесть концепт-артов. Название каждой картинки начинается со слова BioShock 2 (BioShock 2: The Journey Begins, BioShock 2: The Ghost in the Machine, BioShock 2: Quiet, too Quiet и т.д.). Нарисовал ли их один из сотрудников 2K Marin, или талантливый фанат – неизвестно. Обычно если за дело берется самозванец, то разработчики или издательство тут же публикуют официальное опровержение. Ждем комментариев от издательства 2K Games.

НАГРАДА ДЛЯ ГЕРОЯ

Crayon Physics Deluxe: гениально и просто.

Audiosurf стала самой продаваемой игрой на службе Steam.

В рамках Game Developers Conference 2008 состоялось традиционное объявление победителей ежегодного Фестиваля независимых игр (Independent Games Festival). На этот раз обладателем Главного приза имени Шемуса Макнэлли (Seumas McNally Grand Prize) в размере 20 тысяч долларов стал сотрудник компании Kloonigames Петри Пурхо (Petri Purho). Двадцатичетырехлетний финн поразил жюри своим творением Crayon Physics Deluxe. В этой игре тебе необходимо рисовать на листе бумаги различные предметы с теми или иными физическими свойствами, чтобы помочь шарику докатиться до звездочки. Графика неказистая, зато по части геймплея проект даст фору многим играм с многомиллионными бюджетами. Не удивимся, если Петри Пурхо вскоре переманят в какую-нибудь крупную компанию.

Остальные номинации распределились следующим образом:

Лучшая браузерная игра – Iron Dukes (One Ton Ghost).

Инновации в дизайне – World Of Goo (2D Boy).

Лучшее визуальное оформление – Fez (Kokoromi).

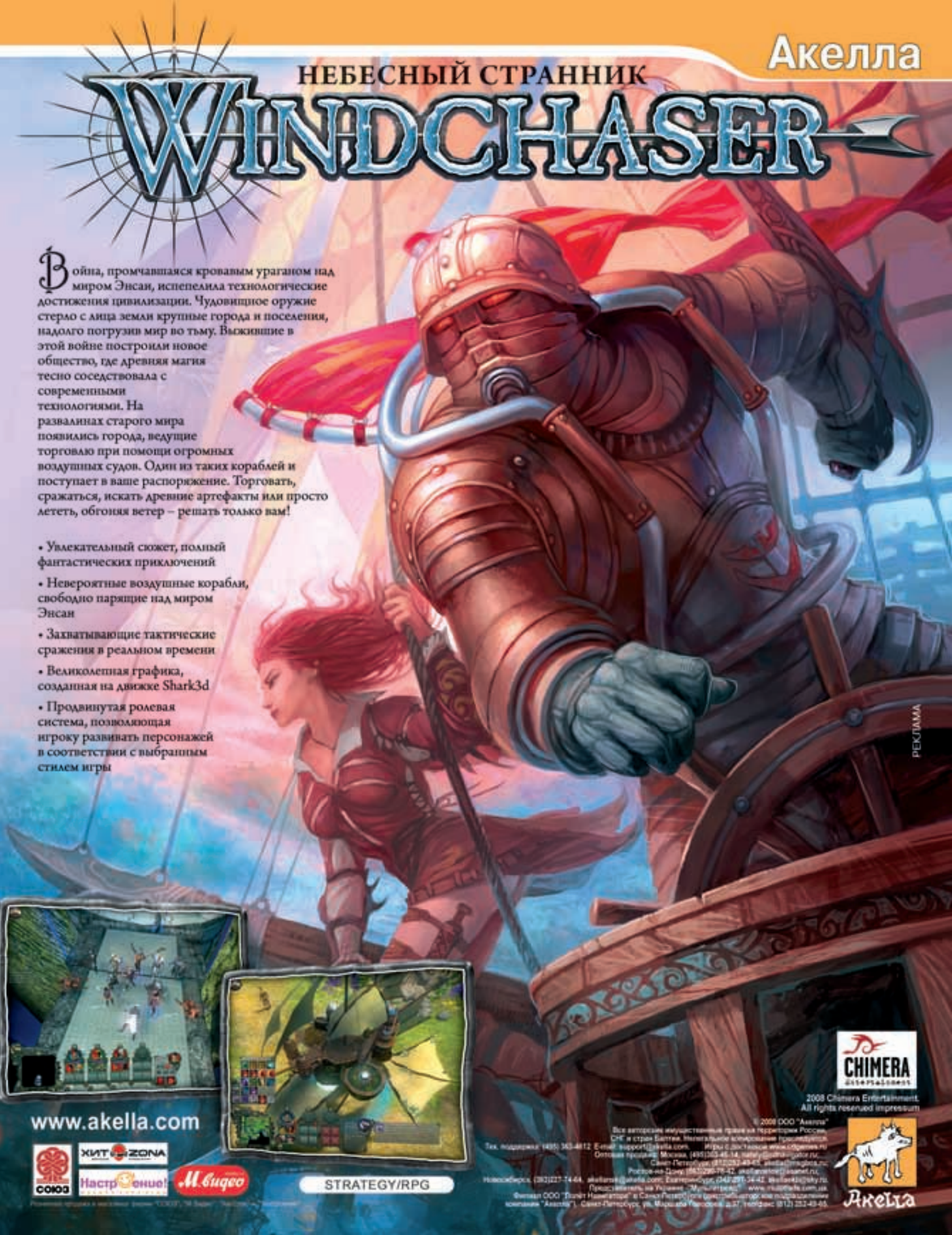
Лучшее звуковое сопровождение – Audiosurf (Invisible Handlebar).

Технические достижения – World Of Goo (2D Boy).

Лучшая игра, созданная студентами, – Synaesthete (DigiPen Institute of Technology).

Приз зрительских симпатий – Audiosurf (Invisible Handlebar).

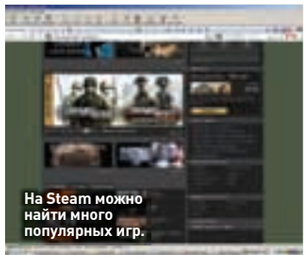
Помимо славы и почета победители получили по 2500 долларов.


Акелла
НЕБЕСНЫЙ СТРАННИК
WINDCHASER
Война, промчавшаяся кровавым ураганом над миром Энсаи, испепелила технологические достижения цивилизации. Чудовищное оружие стерло с лица земли крупные города и поселения, надолго погрузив мир во тьму. Выжившие в этой войне построили новое общество, где древняя магия тесно соседствовала с современными технологиями. На развалинах старого мира появились города, ведущие торговлю при помощи огромных воздушных судов. Один из таких кораблей и поступает в ваше распоряжение. Торговать, сражаться, искать древние артефакты или просто лететь, обгоняя ветер – решать только вам!
• Увлекательный сюжет, полный фантастических приключений
• Невероятные воздушные корабли, свободно парящие над миром Энсаи
• Захватывающие тактические сражения в реальном времени
• Великолепная графика, созданная на движке Shark3d
• Продвинутая ролевая система, позволяющая игроку развивать персонажей в соответствии с выбранным стилем игры
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
STRATEGY/RPG
CHIMERA
2008 Chimera Entertainment.
All rights reserved impressum
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Питер Мур, президент EA Sports

Сегодня мы предъявляем довольно высокие требования к качеству наших продуктов. Потребители своим долларом выказывают интерес к тому или иному проекту, и мы видим, что наши игры пользуются очень большой популярностью. Я убежден, что в данной области игровой индустрии Activision Blizzard не сможет успешно конкурировать с нами. Мы постоянно думает о том, в каком направлении следует двигаться дальше.



На Steam можно найти много популярных игр.

Популярность Steam растет с каждым годом. Сейчас на сервисе цифровой дистрибуции Valve Software доступно более 150 игр, а общее число зарегистрированных пользователей перевалило за отметку 13 миллионов человек. Руководство компании не намерено останавливаться на достигнутом. В ближайшем будущем планируется значительно увеличить количество казуальных игр и открыть разделы для новых форм развлекательного контента. Если все пойдет по плану, то до конца этого года появится музыка и видеофайлы.

ФАКТ

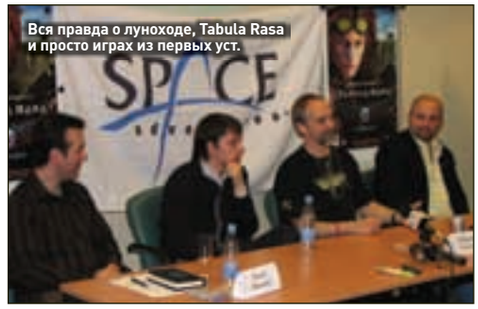
20

компаний

купило издательство Electronic Arts за последние 17 лет

ГЭРРИОТ К ПОЛЕТУ ГОТОВ, НО И ОБ ИГРАХ НЕ ЗАБЫВАЕТ

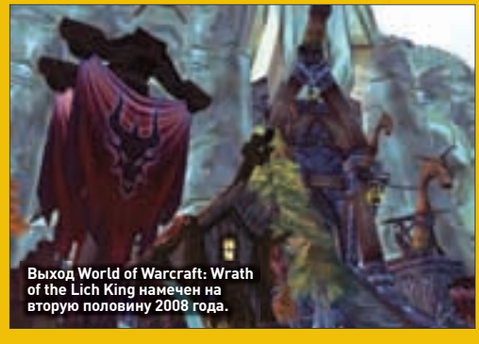
Александр Каныгин вручил Ричарду Гэрриоту свежий выпуск журнала.



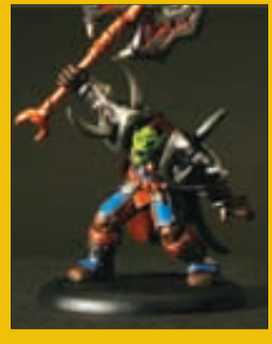
Вся правда о луноходе, Tabula Rasa и просто играх из первых уст.

В начале марта по всем центральным телеканалам показали репортаж о приключениях Ричарда Гэрриота (Richard Garriott) в России. Репортеры говорили о том, что за право оказаться на МКС известный разработчик игр заплатил в 10 раз больше, чем его дублер, австралийский бизнесмен Ник Халик, – 30 миллионов долларов. Вспомнили и о том, что отец 46-летнего Ричарда американский астронавт NASA Оуэн Кэй Гэрриот (Owen K. Garriott) дважды побывал на орбите Земли: в 1973 году на станции «Скайлаб 3» и в 1983-м на «Колумбии STS-9». К сожалению, почти во всех выпусках новостей забыли упомянуть, что шестой по счету космический турист на день прервал свою подготовку в подмосковном Звездном городке ради общения с российскими фанатами своего творчества. Встреча с создателем легендарной серии Ultima состоялась в первый день весны в торговом центре «Союз» на Страстном бульваре. Каждому посетителю вручили плакат и специальное письмо от генерала Бритиша, а покупатели Richard Garriott's Tabula Rasa получили в подарок плакат и футболку с символикой игры. Разумеется, мы не могли упустить уникальную возможность взять видеоинтервью у великого разработчика. Смотри его на нашем дисковом приложении.

НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДЕНЬГИ: НА БИЛЕТ ИЛИ НА ФИГУРКИ?



Выход World of Warcraft: Wrath of the Lich King намечен на вторую половину 2008 года.

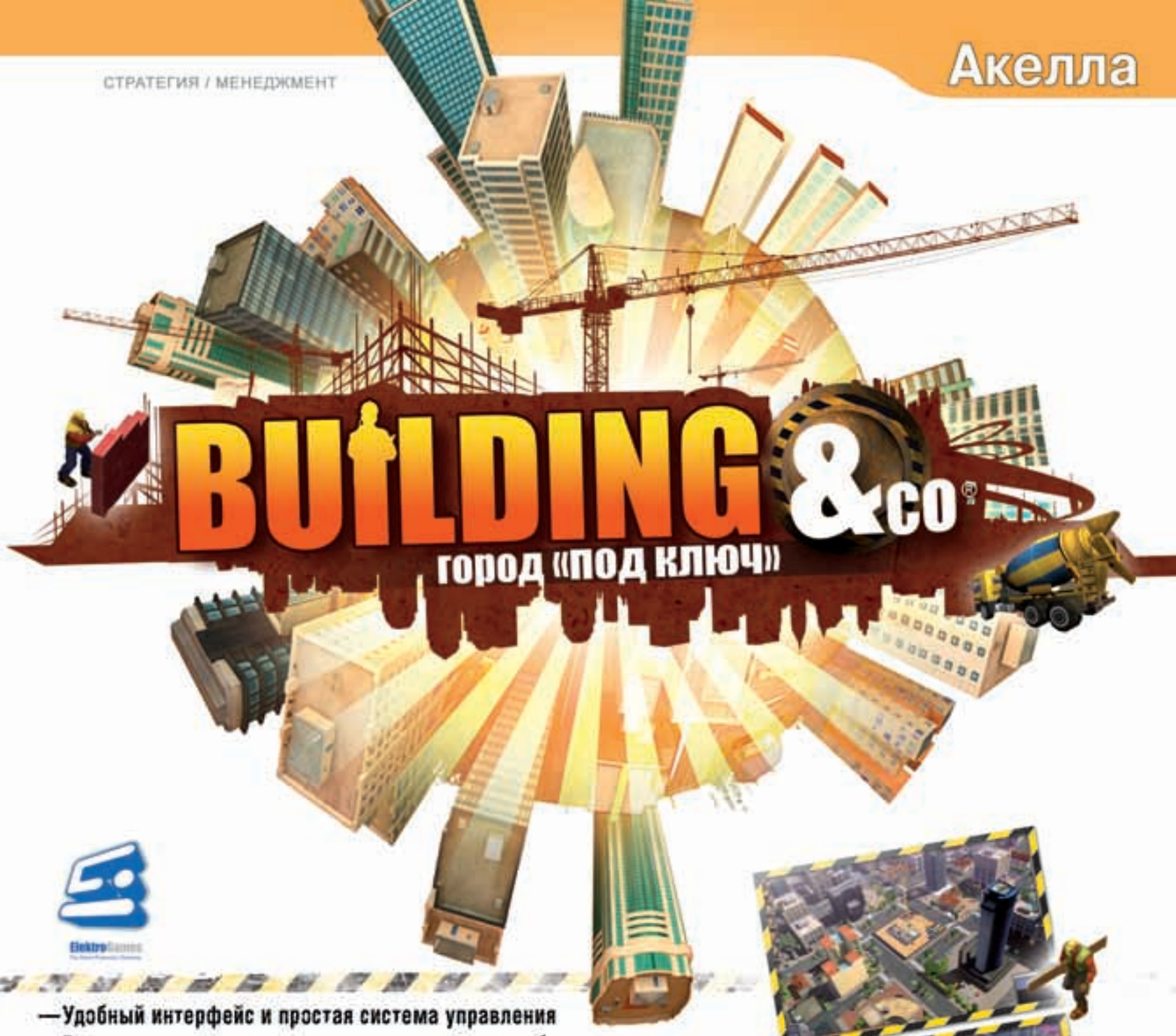


Главная гордость создателей фигурок – удобная подставка.

За минувший месяц поступили две новости, так или иначе связанные с невероятно популярной MMORPG World of Warcraft. 28 и 29 июня в парижском выставочном центре Porte de Versailles разработчики покажут зрителям играбельные версии World of Warcraft: Wrath of the Lich King и StarCraft 2. Для простых зевак двери будут закрыты: за входной билет придется заплатить аж 70 евро. Зато в качестве бонуса посетители получат право проверить свои силы в турнирах по StarCraft, Warcraft 3 и World of Warcraft, а еще смогут послушать музыкальную программу с самыми известными композициями из игр Blizzard Entertainment. Тем временем Upper Deck собирается наладить производство настольной игры с фигурками самых известных обитателей вселенной World of Warcraft. За дизайн миниатюр будет отвечать Studio McVey. На сайте компании появился специальный раздел, в котором представлены Gorebelly, Lotherin, Vindicator Hodoon и Ruby Gemsparkle. Принципы World of Warcraft Miniatures Game не сильно отличаются от других «настолок»: в соответствии с правилами друзья-приятели передвигают фигурки, сражаются с врагами и улучшают различные характеристики.

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

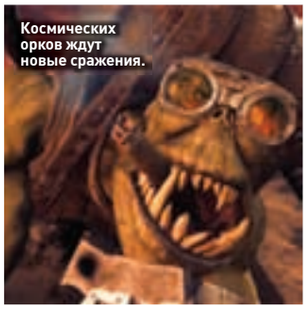
palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

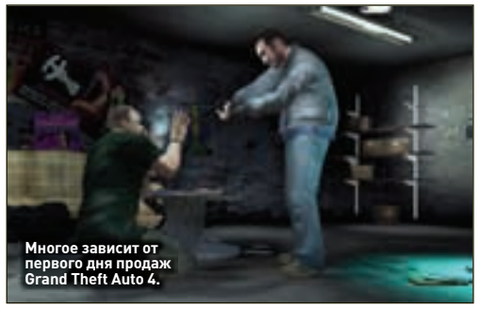

Космических орков ждут новые сражения.

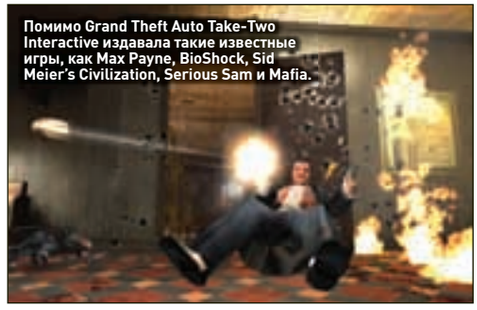
Если верить слухам, то в настоящий момент сотрудники Relic Entertainment уже год корпят над полноценным продолжением Warhammer 40.000: Dawn of War. Именно поэтому разработкой третьего по счету дополнения Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm занимались не авторы оригинальной игры и последовавших за ней двух дополнений, а студия Iron Lore Entertainment. Руководство Relic Entertainment не спешит давать официальные комментарии. Учитывая то, что после выхода Company of Heroes: Opposing Fronts канадская компания не анонсировала ни одного нового проекта, слухи могут оказаться правдой.

Рыцари-джедаи вволю помашут своими мечами.

На заседании аналитиков Electronic Arts было объявлено сразу несколько новых проектов. BioWare Corporation трудится над безымянной онлайновой игрой и продолжением сериала Star Wars: Knights of the Old Republic. В качестве издателя последнего выступит LucasArts Entertainment. Несмотря на постоянные переносы даты выхода Mercenaries 2: World in Flames, Pandemic Studios взялась за разработку игры во вселенной «Властелина колец». Также была анонсирована новая часть Need for Speed и продолжения нескольких популярных приставочных сериалов.

TAKE-TWO INTERACTIVE НЕ СПЕШИТ СТАТЬ ЧАСТЬЮ EA

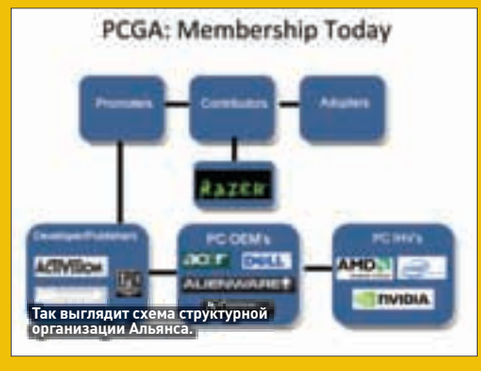

Многое зависит от первого дня продаж Grand Theft Auto 4.


Помимо Grand Theft Auto Take-Two Interactive издавала такие известные игры, как Max Payne, BioShock, Sid Meier's Civilization, Serious Sam и Mafia.

В начале февраля Electronic Arts предложила Take-Two Interactive продать свои акции по цене 25 долларов за штуку (рыночная стоимость на тот момент составляла менее 17 долларов). После двухнедельных раздумий руководители издательства ответили отказом. Через четыре дня покупатели сделали более заманчивое предложение, накинув еще один бакс за каждую ценную бумагу. В случае согласия общая сумма сделки составила бы около 2 млрд долларов. Однако настырные «электроники» вновь получили от ворот поворот. В ответ они провели кампанию по привлечению внимания простых акционеров. На www.eatake2.com появилось открытое письмо, в котором подробно говорилось обо всех плюсах сделки. Вдобавок к этому исполнительный директор Electronic Arts Джон Рикителло (John Riccitiello) пообещал сохранить творческую свободу разработчиков: «Я бы не изменил ни строчки программного кода ни в BioShock, ни в Grand Theft Auto, ни в Max Payne». Постоянное капание на мозги принесло результат. Председатель совета директоров Take-Two Interactive Штраус Зельник (Strauss Zelnick) попросил дать время на раздумья и пообещал вернуться к обсуждению вопроса 30 апреля. Почему была выбрана именно эта дата? Дело в том, что 29 апреля числа на Xbox 360 и PlayStation 3 выйдет Grand Theft Auto 4. Уже первый день продаж покажет, какой будет прибыль от игры.

АЛЬЯНС В ПОДДЕРЖКУ PC

В рамках развития рынка PC-игр Microsoft не помешало бы портировать побольше хитов с Xbox 360. Например, Halo 3.



Так выглядит схема структурной организации Альянса.

20 февраля на проходившей в Сан-Франциско Game Developers Conference 2008 крупнейшие производители игр, программного обеспечения и компьютерных комплектующих объявили об основании PC Gaming Alliance. В его состав вошли такие известные компании, как Microsoft, AMD, Dell/Alienware, Intel, Nvidia, Acer/Gateway, Activision и Epic Games. Альянс создан для того, чтобы продвигать PC в качестве ведущей игровой платформы по всему миру. По оценкам аналитиков, на сегодняшний день доля PC составляет скромные 14 процентов от всего рынка игр. Причем с каждым годом этот показатель становится все меньше и меньше. Компании-участницы считают, что им под силу за короткий срок изменить ситуацию в лучшую сторону. У нашей платформы есть потенциал для стремительного развития. Так, в 2007 году выручка от продажи игр составила 2.76 млрд долларов, в этом году специалисты прогнозируют 3.1 млрд долларов. PC Gaming Alliance будет помогать талантливым разработчикам находить более оптимальные решения различных задач и постарается привлечь внимание рядовых потребителей. За подробностями обращайся на официальный сайт www.pcgamingalliance.org.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ

1С ФИРМА «1С»

SKY FALLEN

© 2007 ЗАО «1С» [illegible] © 2007 [illegible] Все права защищены.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Питер Хайнс, вице-президент отдела PR и маркетинга Bethesda Softworks

Мы не ставили перед собой цель обойти пешком весь мир Fallout 3, но я могу сказать, что он составит 50–80 процентов от общей площади Oblivion. Мы создаем Fallout 3 для того, чтобы дать игрокам почувствовать, каково это: оказаться в разрушенной ядерной войной столице страны. Концепции Oblivion и Fallout 3 сильно отличаются, в нашей новой игре внимание уделяется конкретному городу.

В Infogrames Фил Харрисон собирается делать ставку на онлайновые игры.

После 15 лет успешной работы президент Sony Computer Entertainment Worldwide Studios Фил Харрисон (Phil Harrison) подал в отставку. На проходившем в Лондоне праздничном мероприятии, посвященном достижениям PlayStation 3, журналисты то и дело доставали Фила расспросами о причинах расставания с приставочным гигантом и о планах на будущее, но так и не дождались никаких комментариев. Спустя неделю Харрисон объявил, что занял пост президента и вошел в состав совета директоров французской компании Infogrames.

ФАКТ

3 млн копий сборника The Orange Box нашли своих покупателей

ПЕРЕД НОВЫМ ГОДОМ НАС ЖДЕТ СХВАТКА С ЧУЖИМИ

Врага надо знать в лицо.

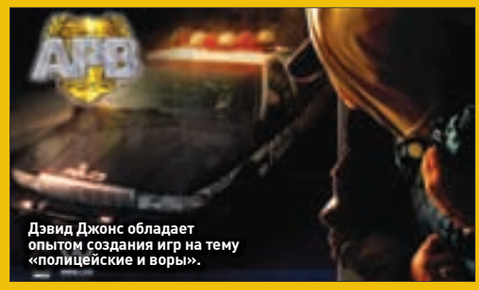
Люди уже сражались с чужими в сериале Aliens vs. Predator.

В декабре 2006 года SEGA с гордостью объявила о том, что ей удалось заполучить лицензию на производство игр по мотивам культового фантастического сериала «Чужой». Чуть позже стало известно, что в производство запущены RPG и FPS, причем над последним корпит небезызвестная студия Gearbox Software. Официальные анонсы оставались делом времени. Японское издательство поделилось информацией лишь об одном проекте. Называется он Aliens: Colonial Marines. Как и предполагалось, разработка поручена Рэнди Питчфорду (Randy Pitchford) и Ко.

Сценарием занимаются два профессиональных писателя: Дэвид Веддл (David Weddle) и Брэдли Томпсон (Bradley Thompson). Первый известен благодаря своей работе над телесериалами «Звездный крейсер "Галактика"» и «Звездный путь: Глубокий космос 9», в послужном списке второго помимо уже упомянутых проектов значится «Сумеречная зона». О сюжете известно совсем немного: небольшому подразделению колониальных морских пехотинцев приказали исследовать космический корабль Sulaco. Как думаешь, с кем предстоит сразиться бравым воякам? Геймплей затачивается под командные действия. В кооперативном режиме сыграют сразу четыре человека. Каждый член отряда будет обладать уникальными навыками, которые помогут расправиться с выводком чужих.

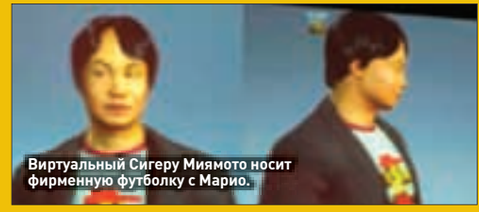
Увы, из-за отсутствия скриншотов и видеороликов анонс получился однобоким. Ну и на том спасибо. Остается добавить, что выход Aliens: Colonial Marines намечен на конец этого года.

ИЗВЕСТНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В БАНДИТОВ



Дэвид Джонс обладает опытом создания игр на тему «полицейские и воры».

Три года назад автор первых двух частей сериала Grand Theft Auto Дэвид Джонс (David Jones) анонсировал онлайновый проект APB (All Points Bulletin). На выставке E3 2005 зрители увидели небольшой видеоролик с погоней на полицейской машине, после чего образовался затяжной информационный вакуум. За это время основанная Дэвидом студия Realtime Worlds успела выпустить на Xbox 360 экшен Crackdown. На минувшей Game Developers Conference 2008 Джонс наконец-то напомнил о своем старом проекте. Концепция осталась без изменений: копы и преступники выясняют между собой отношения на просторах огромного города. За прошедшие три года разработчики совершенствовали Unreal Engine 3. Полностью готов редактор, позволяющий создавать уникальных персонажей чуть ли не с фотореалистичной внешностью. Пользователь сможет определять не только рост, вес, длину и цвет волос, но и различные дополнительные параметры, вплоть до того, насколько хорошо видны вены под кожей, будет ли заправлена футболка в джинсы. С помощью удобного интерфейса получится создать собственные татуировки, эмблемы для одежды и автомобильные наклейки. Дабы не показаться голословным, Джонс быстро сколотил банду из виртуальных Питера Мулине (Peter Molyneux), Уоррена Спектора (Warren Spector), Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott) и Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). Выглядело впечатляюще. С нетерпением ждем появления APB в конце года.



Виртуальный Сигеру Миямото носит фирменную футболку с Марио.

www.granturismo.ru
www.playstation.ru
www.granturismoworld.com

3+

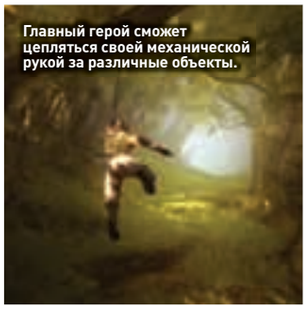
GRAN TURISMO 5 Prologue™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

НАСТОЯЩИЕ СОПЕРНИКИ

Gran Turismo 5 Prologue - самая реалистичная гоночная игра всех времен. Невероятная мощь PS3 позволяет показать лучшие автомобили мира в мельчайших деталях. Впервые в Gran Turismo реализована поддержка до 16 соперников в коллективной игре через интернет.

This is living

PLAYSTATION 3


Главный герой сможет цепляться своей механической рукой за различные объекты.

Недавно стало известно, что над многообещающим экшеном Bionic Commando трудится не только шведская студия GRIN, но и компания Capcom (изначально японцы отводили себе лишь роль издателя). Специалисты из Страны восходящего солнца решили действовать по принципу «если хочешь что-то сделать хорошо – сделай это сам» и взяли под свой контроль разработку ключевых боевых сцен игры. Продюсер Бен Джад (Ben Judd) попросил не удивляться, если сражения с боссами уровней будут представлять собой дикую смесь из анимешных мультфильмов и классических приставочных игр в духе сериала The Legend of Zelda.

Цена компании резко увеличилась после успеха Gears of War.

Пожелавший остаться неизвестным высокопоставленный сотрудник Microsoft проболтался известному сайту GamePro о том, что его компания собирается купить Epic Games. Корпорация оценивает авторов сериалов Jazz Jackrabbit, Unreal и Gears of War в миллиард долларов. Вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein) не без иронии заметил: «Если честно, лично я не видел этой новости на сайте GamePro, однако слухи распространяются с фантастической скоростью. Мы бы предпочли, чтобы в их статье упоминалась сумма в 2 млрд долларов, потому что в данном случае мы ощущаем себя уж слишком дешевой компанией».

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

ДЛЯ КОГО ЗЕМЛИ БОЛЬШЕ НЕТ, РЕШИТ СУД

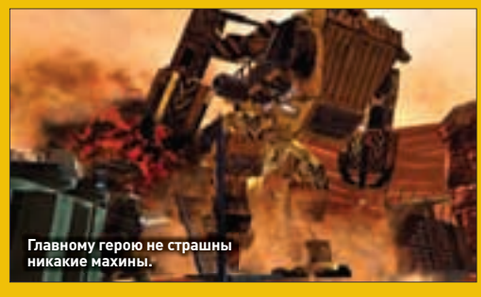
Авторы Earth No More не считают себя плагиаторами.

Игра создается на движке Unreal Engine, но разработчики так и не показали ни одного скриншота.

Дэрин Скотт (Darin Scott) и Эдвард Полгарди (Edward Polgardy) из малоизвестной продюсерской студии Cinemagraphix Entertainment подали в суд на 3D Realms Entertainment и Recoil Games. Истцы утверждают, что в 2005 году они устраивали закрытую презентацию проекта под кодовым названием Earth No More. Среди приглашенных были и разработчики главного долгостроя всех времен и народов Duke Nukem Forever. В июне прошлого года 3D Realms Entertainment анонсировала игру с точно таким же названием и схожим сюжетом: в одном из городков Новой Англии деревья и дома окутала необычная лоза красного цвета. Разлетевшиеся по земле споры начали вызывать мутацию у растений и животных. Чтобы не допустить дальнейшего распространения заразы, правительство объявило карантин и оцепило территорию солдатами. Главному герою вместе с четырьмя спутниками необходимо во что бы то ни стало вырваться из плотного кольца.

В качестве доказательства представители Cinemagraphix Entertainment готовы предъявить суду коцепт-документы трехлетний давности. За причиненный моральный и материальный вред парочка требует 150 тысяч долларов, а также 20 процентов с будущих продаж игры.

ШАХТЕРЫ И РАЗРУШЕНИЯ. ДУБЛЬ НОМЕР ТРИ


Главному герою не страшны никакие махины.

Интересно, останется ли прежним символ шахтерского сопротивления?

Нынешний выпуск новостей проходит под девизом «все тайное становится явным». Вслед за PC-версией Mass Effect, Gears of War 2, Aliens: Colonial Marines официально анонсировали еще один якобы секретный проект – Red Faction: Guerrilla. В отличие от двух предыдущих эпизодов в новой игре привычный вид «из глаз» сменит перспектива от третьего лица. Действие проекта опять развернется на Красной планете, но через 50 лет после событий первой части. Главная роль достанется безымянному шахтеру из движения сопротивления, в качестве противников вновь выступят оккупанты из Earth Defense Force. Как и семь лет назад, компания Volition делает ставку на разрушаемость объектов. Президент Volition Майк Кулас (Mike Kulas) утверждает, что «игроки в буквальном смысле смогут разобрать вражеские силы EDF по кирпичику». Слово директору глобального бренд-менеджмента издательства THQ Бреду Карравэю (Brad Carraway): «Игра представляет собой уникальное сочетание реалистичной физики разрушений, быстрого партизанского боя и огромного мира, открытого для исследований. Red Faction: Guerrilla изменит стандарты игр с открытым окружением». После неудачи с Red Faction 2 к таким заявлениям стоит относиться с опаской.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty" от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive

РЕКЛАМА

KATAURI INTERACTIVE

ТЕКСТ: МАКСИМ «MAXX» МИХЕЕНКО

DOMINANCE WAR III: ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ XXI ВЕКА. КОНКУРС НАЧАЛСЯ!

Наглядная картинка, отображающая процесс создания модели – от грубой болванки до финальной высокодетализированной версии, способной загрузить ваш Core 2 Duo на максимум.

На страницах «РС ИГР» мы продолжаем следить за событиями мировой игроиндустрии и публиковать самую свежую информацию о международном игровом арт-конкурсе Dominance War III. В прошлом номере мы рассказали об истории соревнования, взяли интервью у Фреда Хулькквиста – человека-парохода, кому следует сказать искреннее спасибо за то, что конкурс состоялся.

В этой заметке расскажем о том, как стартовало столь ожидаемое во всем мире мероприятие.

Итак, в ночь с 16 на 17 февраля (небольшая задержка была вызвана желанием Фреда одновременно запустить конкурс на всех официально поддерживаемых языках, включая русский) сотни художников и просто игровых энтузиастов не смыкали глаз. Обстановка была накалена до предела, и атмосфера на тематических форумах стала напоминать релиз какого-нибудь безумно ожидаемого World of Warcraft: Burning Crusade. Ближе к утру понедельника по московскому времени международный цифровой арт-конкурс Dominance War III наконец-то официально стартовал! Участникам открылась тайна за семью печатями: тема художественного сражения.

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Машины не победили. В заключительном отчаянном порыве остатки противоборствующих сил, объединившись против армады механизмов, создали уникальное оружие, которое временно разрушило все электрические разряды в галактике. К сожалению, дальше все пошло совсем не так, как мы думали… Прошло вот уже более тысячи лет с тех пор, как ярость машин угасла. Каждая из девяти планет была оторвана друг от друга, оставались только планетарные червоточины как единственное средство путешествия между мирами. В воздухе ощущались лишь мифы былых сражений…

Невероятные существа появились из червоточин – существа, сделанные из чистого металла. Эффект от воздействия мощнейшего артефакта неуклонно спадает, и совсем скоро останавливать просыпающиеся орды машин будет слишком поздно! К сожалению, каждый из нас теперь в войне. В течение 100 лет девять враждующих планет ведут ожесточенные бои между собой, вследствие чего отправить армии в только еще пробуждающийся мир машин просто невозможно… Мы вызываем лучших воинов планет для решающего сражения!

Твоя миссия следующая: с помощью могучего магического артефакта попасть в древний заброшенный и отчужденный мир через червоточины, сокрушить врага, победить пробуждающиеся силы машин и вернуть назад секрет забытых технологий, призвать к победе все повстанческие войска, объединив их планеты и всех их жителей в одну могущественную армию!

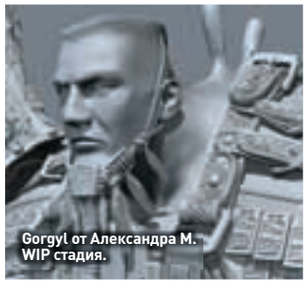
Тема сюжетной линии будоражила игровое сообщество с самого анонса Dominance War III – высказывались различные предположения, вплоть до самых фантастических, вроде того, что Blizzard, дескать, всех купила и темой конкурса будет вариация для World of Warcraft. Но в конце концов итоговый текст удивил многих – кто-то был раздосадован строжайшим отсутствием «стимпанка» и sci-fi, кто-то, наоборот, очень обрадовался, что тема классического фэнтези миновала. Важно одно – какой бы эта сюжетная линия (не скроем, не претендующая на лавры лучших научно-фантастических боевиков) ни была, она объединила тысячи художников во всем мире в общей схватке.

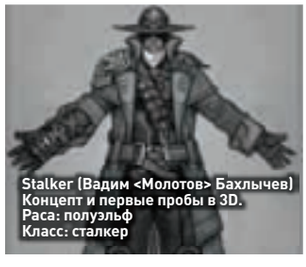
В тот момент, когда вы читаете эти строки, артбитва уже вовсю идет на девяти специализированных форумах компьютерной графики. Также на официальном сайте Dominance War публикуются первые результаты работ – скетчи, наброски и идеи будущих персонажей. Каждый может принять участие в конкурсе прямо сейчас. Соревнование продлится до 7 апреля включительно, и в конце апреля – начале мая будут известны результаты и победители! Мы обязательно расскажем о самом интересном в следующих номерах «РС ИГР», а пока просим всех желающих заглянуть на поле боя на **www.dominancewar.com**.

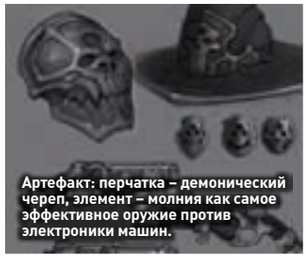
Cgtalk.ru – официальный форум – участник Dominance War III, представляющий Россию и страны СНГ. Для участия в конкурсе необходимо было подготовить боевой логотип нашей команды и нарисовать красочный баннер.

Коллектив участников Cgtalk.ru несколько дней обсуждал всевозможные варианты, начиная от самых абсурдных и заканчивая сказочно-народными. Мнения высказывались противоположные, и в жарком споре был выбран представленный чуть ниже боевой логотип и баннер российской команды для Dominance War III.

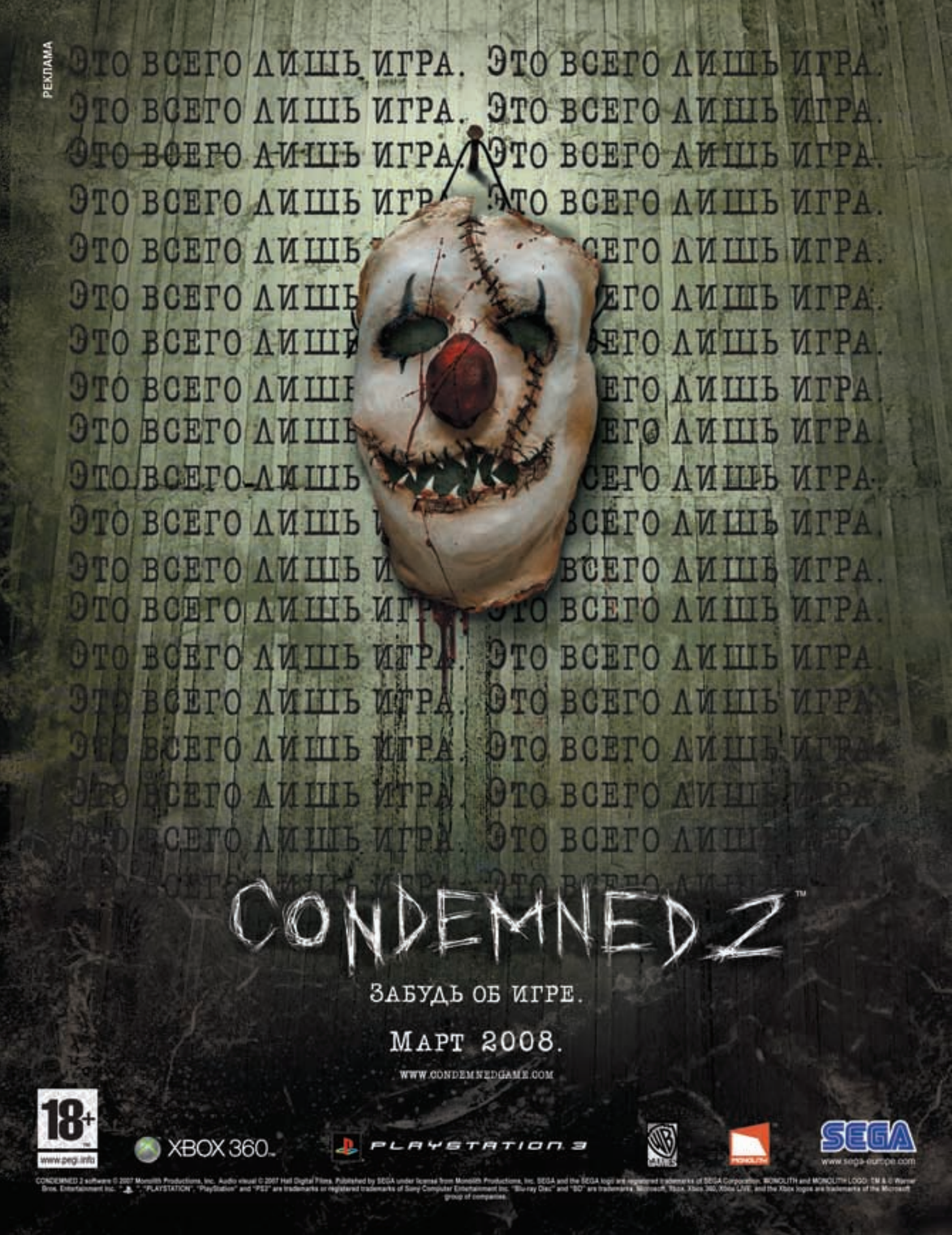
ПЕРВЫЕ ПРОБЫ ПЕРА НАШИХ ХУДОЖНИКОВ


Gorgyl от Александра М.
WIP стадия.


Stalker (Вадим <Молотов> Бахлычев)
Концепт и первые пробы в 3D.
Раса: полуэльф
Класс: сталкер

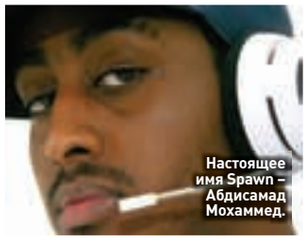

Артефакт: перчатка – демонический череп, элемент – молния как самое эффективное оружие против электроники машин.

РЕКЛАМА



CONDEMNED 2 software © 2007 Monolith Productions, Inc. Audio visual © 2007 Hall Digital Films. Published by SEGA under license from Monolith Productions, Inc. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation. MONOLITH and MONOLITH LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ


Настоящее имя Spawn – Абдисамад Мохаммед.

SPAWN УХОДИТ ИЗ COUNTER-STRIKE

Наверное, все поклонники киберспорта знают темнокожего игрока в Counter-Strike из Швеции по имени Spawn. Этот молодой спортсмен добился невероятных результатов – неоднократно признавался лучшим игроком в мире, побеждал в огромном количестве разных турниров в составе своей команды SK-Gaming, а его умение стрелять из автоматического оружия вызывало страх у противников и восхищение у поклонников. Теперь Spawn решил прекратить активные тренировки и уступить место в основном составе SK молодому дарованию GeT_RiGhT. Сам он займет место в руководстве проекта SK-Gaming и будет помогать Counter-Strike-подразделению уже как организатор.

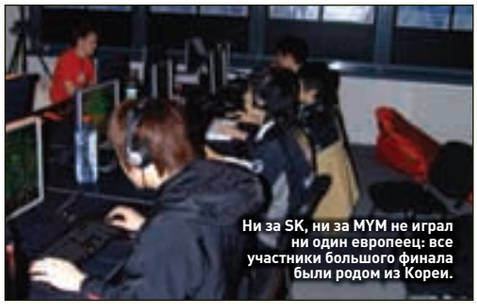
Пекин станет первым городом, принявшим киберспоривный турнир в рамках Олимпийских игр.

КИБЕРСПОРТ НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ

Благодаря стараниям известной американской киберспортивной организации Global Gaming League (GGL) Международный олимпийский комитет разрешил организовать турнир по компьютерным играм в рамках летней Олимпиады 2008 года, которая пройдет этим летом в Пекине. Турнир под названием Digital Games состоится в течение первых четырех дней в неофициальной программе, а в качестве соревновательных дисциплин будут представлены несколько стратегий и FPS, названия которых пока не разглашаются. Такими темпами компьютерные игры имеют реальные шансы на то, чтобы стать одной из олимпийских дисциплин.

MYM – ЧЕМПИОНЫ NGL ONE ПО WARCRAFT 3

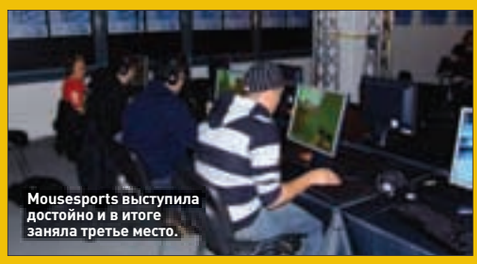
Завершился очередной сезон одной из самых популярных лиг по Warcraft 3: The Frozen Throne NGL One. Финальная часть турнира состоялась не на просторах интернета, а в локальной сети. Состав участников состязаний весьма представительный: сквозь отборочные туры пробились команды Meet Your Makers, SK-Gaming, Mousesports и Mortal Teamwork. В начале турнира никто и думать не смел о том, чтобы отдать предпочтение одной из команд, ведь игроки всех четырех кланов были в отличной форме. Однако уже по результатам первых встреч стало понятно, что MYM подготовились к турниру намного лучше своих конкурентов. Сначала они расправились с Mousesports со счетом 4:2, затем с таким же счетом одолели SK-Gaming, и лишь в большом финале, где им вновь противостояли бойцы SK, схватка получилась по-настоящему жаркой. Вперед вырвался клан Meet Your Makers – игрок Susiria сначала одолел Soju и Reign из SK-Gaming, затем потерпел поражение от рук Lyn, который расправился еще и с Moon, сравняв таким образом счет. Затем снова пришел черед MYM отыграться – Lyn был побежден Focus, но и на того быстро нашлась управа – в следующем туре Focus уступил Remind. Счет вновь сравнялся, и пришла пора финальной битвы – Remind пришлось встретиться с одним из лучших игроков за нежить в мире – Lucifer. И последний подтвердил свой статус «короля Нежити» – он достаточно легко расправился со своим оппонентом и поставил жирную точку в сражении.


Ни за SK, ни за MYM не играл ни один европеец: все участники большого финала были родом из Кореи.

РЕЗУЛЬТАТЫ NGL ONE ПО WARCRAFT 3: TFT

1-е место: Meet Your Makers (Дания) – $10 000;
2-е место: SK-Gaming (Германия) – $4000;
3-е место: Mousesports (Германия) – $3000;
4-е место: Mortal Teamwork (Германия).

NGL ONE: FNATIC СНОВА ВПЕРЕДИ


Mousesports выступила достойно и в итоге заняла третье место.

Параллельно с турниром по Warcraft 3: The Frozen Throne проходили финалы NGL One по Counter-Strike. Состав участников был не менее известный: шведы из Fnatic, финны из Roccat и немцы из Alternate Attax и Mousesports. Конечно, явными фаворитами в этой четверке являлись члены команды Fnatic, которые хотя и сдали немного в последнее время, но все еще возглавляют все мыслимые и немыслимые рейтинги Counter-Strike-команд.
В полуфинале встретились Alternate Attax с Mousesports и Fnatic с Roccat. Alternate Attax оказалась на голову сильнее Mousesports и одолела своих соперников со счетом 16:7 на картах de_train и 16:14 на de_inferno, а вот Fnatic потребовалось сыграть три карты против Roccat, для того чтобы пройти в финал соревнований. Сначала Fnatic победила финнов на de_inferno со счетом 16:14, но на уровне de_train был взят реванш – 16:7 в пользу Roccat, а на финальной карте, de_nuke, вновь сильнее оказались шведы – 16:5. В матче Alternate Attax против Fnatic опять состоялась ожесточенная борьба, победителем из которой вышла пятерка Fnatic: 16:14 на карте de_train в пользу Fnatic, 8:16 на de_nuke в пользу Alternate Attax и, наконец, 16:12 на de_inferno в пользу Fnatic.
В суперфинале встретились Fnatic и Roccat. Последняя для выхода в суперфинал переиграла Alternate Attax. Поначалу финны взяли нешуточный темп и в первой серии матчей обыграли Fnatic со счетом 2:0 по картам: 16:13 на de_nuke и 16:12 de_dust2. Но так как Fnatic вышла в суперфинал без единого поражения в отличие от Roccat, то у нее был еще один шанс для завоевания чемпионского титула – ей предстояла новая серия игр. И она своего не упустила – со счетом 16:10 в пользу шведов закончилась партия на de_nuke, затем Fnatic уступила финнам на de_train со счетом 8:16, но смогла собраться и взять последнюю карту de_inferno со счетом 16:14.

РЕЗУЛЬТАТЫ NGL ONE ПО COUNTER-STRIKE 1.6

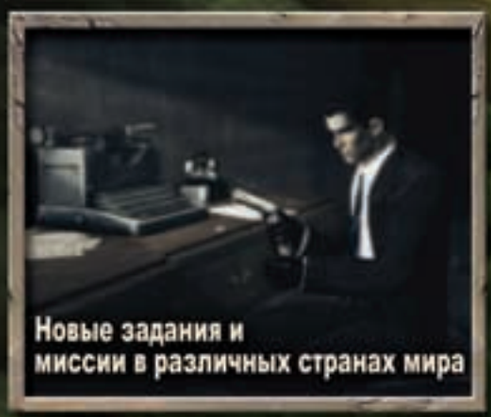
1-е место: Fnatic (Швеция) – $20 000;
2-е место: Roccat (Финляндия) – $10 000;
3-е место: Alternate Attax (Германия) – $5000;
4-е место: Mousesports (Германия).

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ
МОМЕНТ ИСТИНЫ


Новые задания и миссии в различных странах мира

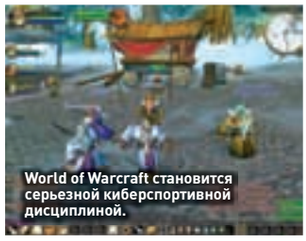
Уникальные спецсредства для бесшумного уничтожения противника

Усовершенствованная графика и анимация

ФИРМА «1С»

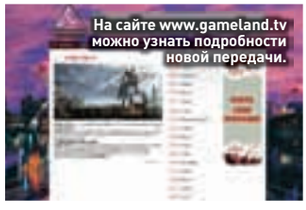
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 Haggard Games. Все права защищены.
РЕКЛАМА

HAGGARD GAMES


World of Warcraft становится серьезной киберспортивной дисциплиной.

WORLD OF WARCRAFT – КИБЕРСПОРТ?

В последнее время стараниями Blizzard World of Warcraft уверенно становится турнирной дисциплиной. Не удержались перед соблазном попробовать что-то новенькое и организаторы престижнейшей интернет-лиги ESL, которые совместно с Blizzard решили провести турнир по WoW в формате 3x3. Правила турнира довольно простые: все участники должны иметь персонажей 70-го уровня с полным PvP-сетом, команды играют друг с другом на специальном сервере. Призовой фонд пока что остается загадкой, но, учитывая, что турнир спонсируется Blizzard лично, можно с уверенностью сказать, что он будет приличным.


На сайте www.gameland.tv можно узнать подробности новой передачи.

«ЛОЦИИ КИБЕРСПОРТА» НА GAMELAND TV

Небезызвестная программа о компьютерных видах спорта «Лоции киберспорта», выходившая до последнего времени на канале «НТВ+ Спорт», обосновалась на новом геймерском канале Gameland TV. Название было сменено на «Киберфайлы», но содержание программы осталось прежним: тебя ждут новости из мира киберспорта, репортажи с турниров и интервью с известными спортсменами. На данный момент канал уже вещает на просторах «Стрим ТВ». В дальнейшем планируется выход канала и на другие сети. Самую последнюю информацию о программе «Киберфайлы», а также программу передач нового канала ты можешь узнать на www.gameland.tv. Смотри «Киберфайлы» – будь в курсе последних событий.

ЛУЧШИЕ ГЕЙМЕРЫ ПО ВЕРСИИ GGL

Россиянин Cooller в этом году еле-еле занял третье место среди любителей Quake.

Американская компания GGL (Global Gaming League) подвела итоги своей ежегодной премии, в ходе которой определились лучшие киберспортсмены года. Конечно, основное внимание общественности было приковано к номинациям «Игрок года Counter-Strike» и «Открытие года Counter-Strike». В первой номинации с солидным отрывом победил поляк Neo, который прославился благодаря своим фантастическим выступлениям за команду Pentagram. Ныне игрок выступает за клан Meet Your Makers. Для Neo это уже третий титул, завоеванный в прошедшем году на разных церемониях. Второе и третье места достались Carn и Forest из Fnatic. Кстати, именно Forest был признан лучшим игроком 2006 года. Открытием года в Counter-Strike оказался француз Msx, выступающий за проект Emulate. В прошедшем году Emulate стали чемпионами World Cyber Games Grand Final и во многом благодаря Msx. Игроком года в Warcraft 3: The Frozen Throne был признан кореец Moon (кто бы сомневался). А вот в номинации «Открытие года Warcraft 3» разгорелась жаркая борьба, которая закончилась ничьей – у Creolophus и Lyn оказалось одинаковое количество очков, так что они оба могут считать себя лучшими.

Отдельно хочется упомянуть номинацию, в которой участвовал наш с тобой соотечественник Cooller. Это «Игрок года Quake». Победил в ней основной соперник Cooller Toxic, наш земляк стал лишь третьим, пропустив вперед поляка Avek.

ESL EXTREME MASTERS II: ПОДГОТОВКА К ФИНАЛАМ

Virtus.pro едет на Extreme Masters II только за золотом, однако ей придется очень нелегко.

Grubby (на фото справа) вновь постарается вернуть себе титул лучшего стратега в мире.

В начале марта в Ганновере в рамках выставки CeBIT будет проведена финальная часть одной из самых элитарных интернет-лиг по Warcraft 3 The Frozen Throne и Counter-Strike 1.6 ESL Extreme Masters 2. Самое интересное, что в финальную часть пробились отечественные игроки из Virtus.pro (CS) и Happy (WC3). Все они пробрались сквозь дебри отборочных турниров и сейчас полным ходом готовятся к финальным матчам. Противостоять «виртусам» будут лучшие команды мира: Spirit of Amiga (Дания), Mousesports (Германия), Team Roccat (Финляндия), Fnatic (Швеция), Made in Brazil (Бразилия), e-Stro (Корея), SK-Gaming (Швеция), Excello (Финляндия) и Alternate (Германия). Не менее сложно придется и Happy, который будет сражаться против пары корейцев, Lucifer и Lyn, пары финнов, Elfijatta и Satiini, а также Grubby (Голландия), HoT (Украина), ToD (Франция), Paladyn (Польша) и HasuObs (Германия). Общий призовой фонд турнира перевалил за 200 тысяч долларов, так что март обещает быть жарким. Итоги турнира мы подведем в следующем номере «РС ИГР».

РЕКЛАМА

ТУРОК

ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?

WWW.TUROK.COM

ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ

СЕТЕВЫЕ БИТВЫ

УНИКАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Touchstone

PC DVD ROM

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ*

* ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360™ И PS3™ ВЫПУЩЕНЫ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ

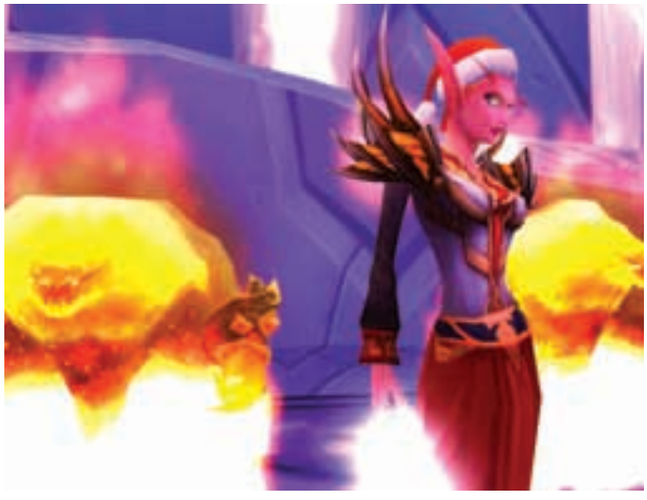
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

snowball.ru
искусство делать игры

© TOUCHSTONE, TUROK TM & © CLASSIC MEDIA INC., AN ENTERTAINMENT RIGHTS GROUP COMPANY. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЭВМ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «НОВЫЙ ДИСК», 127083 Г. МОСКВА, ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д. 15, КОРП. 1, ТЕЛЕФОН: (495) 788-86-33 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@ND.RU. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВИДЕОИГРЫ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ООО «1С ВИДЕОИГРЫ», 127083 Г. МОСКВА, УЛ. ПЕТРОВСКО-РАЗУМОВСКАЯ АЛЛЕЯ, Д. 15, КОРП. 1, ТЕЛЕФОН: (495) 788-86-33 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALES@1C.RU.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/февраль 2008 года



Название игры	Издатель
3–9 февраля	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
2. Sins Of A Solar Empire	**Stardock**
3. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
6. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
7. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
8. Crysis	Electronic Arts
9. Hoyle Card Games 2008	Encore Software
10. SimCity 4 Deluxe	Electronic Arts
10–16 февраля	
1. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
2. Sins Of A Solar Empire	**Stardock**
3. World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
4. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. The Orange Box	Electronic Arts
7. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
8. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts
10. Bejeweled 2	Popcap

Лидеры продаж в Великобритании/февраль 2008 года

10–16 февраля	
1. Football Manager 2008	**Sega**
2. The Sims: Castaway Stories	**Electronic Arts**
3. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
4. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
5. Crysis	Electronic Arts
6. Medieval 2: Total War – Gold Edition	Sega
7. Unreal Tournament 3	Midway
8. Championship Manager 2008	Eidos
9. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
17–23 февраля	
1. Football Manager 2008	**Sega**
2. Call of Duty 4: Modern Warfare	**Activision**
3. The Sims: Castaway Stories	**Electronic Arts**
4. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
5. Crysis	Electronic Arts
6. Medieval 2: Total War – Gold Edition	Sega
7. World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games
8. Unreal Tournament 3	Midway
9. Championship Manager 2008	Eidos
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts

В игровых чартах – тишь да благодать. Достаточно бегло пробежать глазами рейтинги продаж, чтобы понять: людям скучно, им не во что играть. Вот все и покупают проверенные временем проекты – кто-то что-то в свое время пропустил и теперь наверстывает. Ну и, конечно, казуальщики продолжают охотно голосовать долларом да фунтом за The Sims 2, Bejeweled 2 и – прости, господи, – Hoyle Card Games 2008.

Из новинок в чартах замечена лишь стратегия Sins Of A Solar Empire (в России известна как «Закат Солнечной империи»). И это, честно говоря, чудо. Как такая непростая, однозначно «недлявсешная» игра могла угодить в TOP10 США, где из месяца в месяц царят те самые The Sims 2, Bejeweled 2 и – прости, господи, еще раз – Hoyle Card Games 2008? Да еще и забраться аж на второе место? И вдобавок удерживать позицию две недели кряду! Неужто лотерея объявлена и каждому третьему покупателю Sins Of A Solar Empire дарят Xbox 360?

Нет, никаких рекламных акций вроде бы нет. Игра Ironclad Games честно пробилась в чарт, подвинув даже World of Warcraft, которую скоро признают национальной болезнью американцев. Похоже, люди изголодались по умным стратегиям в духе Galactic Civilizations 2.

Впрочем, не стоит переоценивать достижения Sins Of A Solar Empire. Компьютерные игры в США продаются плохо. В прошлом году, например, лишь три игры взяли планку в полмиллиона экземпляров. И то, что сейчас, в мертвый сезон, «Закат Солнечной империи» пробился в TOP10, вовсе не означает ее сумасшедших продаж...

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Апрель – июнь 2008 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story	Adventure	II квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	**MMORPG**	**25 мая 2008**
Alone in the Dark	**Action**	**Май 2008**
American McGee's Grimm	Action/Adventure	Весна 2008
Backyard Baseball 2009	Simulation	27 мая 2008
Battlefield Heroes	**FPS**	**II квартал 2008**
Beijing 2008	Simulation	II квартал 2008
Belief & Betrayal	Adventure	28 марта 2008
Bionic Commando: Rearmed	Action	Весна 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**Июнь 2008**
Cid The Dummy	Action	II квартал 2008
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	**Strategy**	**24 марта 2008**
Deadliest Catch: Alaskan Storm	Simulation	Апрель 2008
Devil May Cry 4	**Action**	**Апрель 2008**
Dracula: Origin	Adventure	II квартал 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	II квартал 2008
Europa Universalis: Rome	Strategy	Апрель 2008
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor	Strategy	Апрель 2008
Gray Matter	Adventure	II квартал 2008
Hei$t	Action	II квартал 2008

Название	Жанр	Дата выхода
Highlander: The Game	Action	14 мая 2008
Huxley	MMO	Апрель 2008
Insecticide	Action/Adventure	II квартал 2008
Iron Man	Action	Апрель 2008
Left 4 Dead	Action	Июнь 2008
Legendary: The Box	FPS	II квартал 2008
Mass Effect	**RPG**	**6 мая 2008**
Memento Mori	Adventure	II квартал 2008
Sam & Max – Season 2 Episode #5	Adventure	10 апреля 2008
SimCity Societies: Destinations	Simulation	Май 2008
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	18 июня 2008
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Action/Adventure	Май 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	II квартал 2008
The Incredible Hulk	Action	Июнь 2008
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design	Simulation	Апрель 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	Май 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	**FPS**	**25 марта 2008**
WALL-E	Action/Adventure	Июнь 2008
Warhammer Online: Age of Reckoning	**MMORPG**	**Лето 2008**
Warriors Orochi	Action	Весна 2008

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Апрель – июнь 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	II квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Июнь 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1C	Strategy	28 марта 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Sledgehammer	Targem Games	Бука	Action/Racing	Весна 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	II квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Май 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1C	Strategy	Май 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1C	RPG	Апрель 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	FPS	Май 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	IIквартал 2008
Восхождение на трон. Валькирия	DVS	1C	Strategy	Апрель 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1C	Strategy	21 марта 2008
Кодекс войны: Осада	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Апрель 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	Апрель 2008
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	II квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1C	Strategy	Апрель 2008
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	Май 2008
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1C	Action	21 марта 2008
Сублюструм	Phantomery Interactive	Новый Диск	Adventure	Весна 2008
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	3 апреля 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **СВЕРШИТСЯ ЧУДО** Во всех американских и европейских игровых магазинах появится PC-версия долгожданной игры Grand Theft Auto 4.				**5** **ПЛАСТМАССОВЫЙ ИМЕНИННИК** LEGO Star Wars отмечает свое трехлетие. Приключения пластиковых джедаев занимают 63-е место в списке самых продаваемых игр.	**6** **ЗА ПРЕКРАСНУЮ ДАМУ** Модель Лара Веллер задует на торте 33 свечки. С 1999 по 2000 год девушка в меру своих способностей изображала Лару Крофт.
7	**8** **АЛЬТАИР С НАМИ** Игровые магазины выставят на самое видное место диск с Assassin's Creed Director's Cut Edition.		**11** **ФАВОРИТ ТОРСИДЫ** Благодаря UEFA Euro 2008 все любители футбола смогут заранее определить победителя грядущего чемпионата Европы.		**12**	
	17	**18** **КРИ-2008** В гостинице «Космос» начнется шестая по счету конференция разработчиков игр.			**19**	**20** **УБИЙСТВО В КОЛУМБИНЕ** 9 лет назад Эрик Харрис и Дилан Клеболд устроили побоище в родной школе. В случившемся до сих пор обвиняют компьютерные игры.
21	**22**	**23**				
28 **ОНЛАЙНОВАЯ ГИЛЬДИЯ** Три года стукнет Guild Wars. Популярная MMORPG разошлась тиражом 5 миллионов экземпляров.		**30**				

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1 Самым прибыльным фильмом по мотивам видеоигры на сегодняшний день является приключенческий боевик «Лара Крофт: Расхитительница гробниц». Картина, снятая по мотивам Tomb Raider и выпущенная летом 2001 года, собрала в мировом кинопрокате 274 миллиона 703 тысячи 340 долларов. А вот сиквел фильма не сумел повторить успех, принеся своим создателям только 156 миллионов баксов.

2 Наибольшее количество играбельных персонажей содержится в прекрасной аркаде Lego Star Wars 2: The Original Trilogy. Всего в ней можно поиграть за 50 героев, но, если загрузить сохраненку из первой части, становятся доступны еще 46. Кроме того, можно создать еще миллион персонажей, меняя в простеньком редакторе руки, ноги, головы всяким джедаям и чубаккам.

3 Главный герой экшен-серии Tom Clancy's Splinter Cell Сэм Фишер в совершенстве владеет борьбой крав мага. Эта система контактного боя, в которой мастер заканчивает схватку одним-двумя движениями, была разработана в Израиле и принята на вооружение спецслужбами. В то же время преподавание крав мага простым смертным запрещено во многих странах мира.

4 По данным Книги рекордов Гиннесса, наименее жестокой компьютерной игрой является адвенчура Myst, увидевшая свет в 1993 году. Оно и не удивительно – в этой игре нет врагов и нет способа погибнуть.

5 Знаменитый водопроводчик Марио начиная с 1982 года засветился в 116 разных играх (не считая ремейков и переизданий классических хитов). Только в 2005 году он появился в 13 новых проектах компании Nintendo.

6 Оригинальную боевую систему придумали в LucasArts для квеста The Secret of Monkey Island (1990). В этой игре успех в схватке на шпагах был обусловлен умением игрока выбрать наиболее колкие фразочки из предложенных разработчиками.
– Да у меня собака умнее, чем ты!
– Похоже, она научила тебя всему, что ты знаешь.
Твой хохот во время подобных словесных дуэлей гарантирован.

7 По мотивам популярных игр часто запускают комикс-серии, но, как правило, они недолговечны. Однако есть одно исключение, и имя ему – «Соник». Американский комикс Sonic the Hedgehog издается компанией Archie Comics на протяжении вот уже 14 лет.

8 Автор популярной гоночной игры/головоломки/онлайнового безумия (нужное подчеркнуть) TrackMania Флоран Кастельнерак (Florent Castelnerac) утверждает, что на создание этой игры его вдохновили вовсе не рейсинги, а симулятор SimCity и шутер Quake.

9 В компании Ubisoft над играми по идеям и книгам американского писателя Тома Клэнси (Tom Clancy) постоянно трудится примерно 200 разработчиков. Изо дня в день, из месяца в месяц…

10 Если твой игровой стаж еще невелик, возможно, ты не в курсе, что изначально в Counter-Strike было представлено реально существующее оружие вроде Glock 18 или Colt M4A1. Однако 15 сентября 2003 года, когда была выпущена версия 1.6 популярного мода, все стволы получили вымышленные названия. Сделали это для того, чтобы избежать юридических претензий со стороны оружейников.

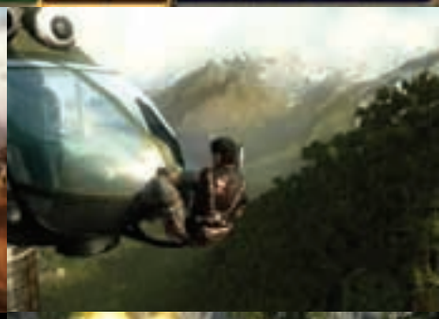
стр. 64

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

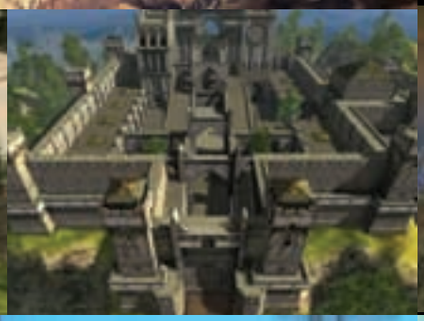
Codename: Panzers 2 – Cold War	*64*	*R2: Reign of Revolution*	*84*
Spore	*68*	*Warhammer: Mark Of Chaos – Battle March*	*86*
Lego Indiana Jones	*70*	*This is Vegas*	*88*
Far Cry 2	*72*	*Lost Empire: Immortals*	*92*
Just Cause 2	*76*	*Bionic Commando Rearmed*	*94*
Lego Batman	*78*	*Три богатыря*	*96*
Санитары подземелий 2: в поисках черного квадрата	*82*		

стр. 88

стр. 68



Мы как всегда на острие атаки: готовы день и ночь рассказывать тебе о грядущих компьютерных новинках. Любители экшенов, стратегий, ролевых игр, аркад и даже симуляторов жизни, внимайте!



стр. 96

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ЖАНР ИГРЫ: MMORPG
ДАТА ВЫХОДА: 20 мая 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com

За основу авторы взяли роман Роберта Ирвина Говарда (Robert Ervin Howard) «Час дракона», но по ходу развития сюжета ты встретишь отсылки и к другим произведениям писателя. Игра станет своеобразным продолжением книги. Не успел король Конан I насладиться спокойным правлением Аквилонией, как его жизнь оказалась под угрозой. Еще немного – и древнее проклятье настигнет великого киммерийца.
К сожалению, нам не разрешат выбрать могучего варвара в качестве главного героя. Почему? Представь себе картину: ты подключаешься к серверу, а вокруг бегают сотни или тысячи Конанов. Так что придется довольствоваться другими персонажами. Age of Conan: Hyborian Adventures абсолютно нелинейна – многочисленные задания дозволено выполнять в любой последовательности. Геймеры могут собрать небольшой отряд для налетов или вступить в огромную фракцию и принять участие в крупномасштабном рейде. Судя по всему, здешние баталии по зрелищности не уступят голливудским фильмам: на скриншотах и роликах видно, как под стенами огромного замка тысячи пеших и конных воинов эффектно режут друг друга на куски, а катапульты мечут в небо огненные снаряды. Впрочем, война – не единственное занятие в Age of Conan. Ты можешь заниматься торговлей и участвовать в аукционах, организуемых в купеческих поселениях, напиваться до бессознательного состояния в тавернах и часами глазеть на полуобнаженных девиц.

PURE

Так получилось, что в 2007 году симуляторы экстремальных видов спорта обошли PC стороной (на память приходят разве что пингвины-серфингисты из «Лови волну»). Засуха в поджанре, вероятно, прекратится ближайшей осенью. В Pure нас посадят за руль квадроцикла (в России его также называют мотовездеходом). Сотрудники британской студии Black Rock Studio (ранее – Climax Racing) считают, что обычная скоростная езда из пункта А в пункт Б слишком скучна. Поэтому в Pure появились умопомрачительные трюки. Всякий раз, когда четырехколесный агрегат высоко подпрыгивает на ухабе, игрок может исполнить тот или иной акробатический прием: сделать сальто, встать на сиденье в виде буквы Т, опереться на руль одной рукой и т.д. Правила просты и понятны: чем больше выкрутасов, тем больше призовых очков. Чтобы все выглядело правдоподобно, авторы пригласили на проект в качестве консультанта профессионального гонщика, постановщика автомобильных трюков и основателя компании H-Bomb Films Уэса Миллера (Wes Miller).
Соревнования будут проходить по всему миру. В небольшом, но захватывающем дух видеоролике разработчики показали гонки в лесу и гористой местности – выглядит Pure впечатляюще. В игре представят как одиночный, так и сетевой режимы. В одном заезде смогут участвовать до 16 человек. Проект находится в разработке 14 месяцев и готов примерно на 80 процентов. Ждать осталось недолго.

ЖАНР ИГРЫ: Racing
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.purevideogame.com

ГОРЕЦ (HIGHLANDER)

ЖАНР ИГРЫ: Action
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.highlanderthegame.com

Вопреки ожиданиям главным героем игры будет не Коннор Маклауд, а его далекий предок Оуэн, основатель древнего шотландского клана. Около 2 тысяч лет Оуэн путешествует по миру и отрубает головы неугодным. Мы посетим Древний Рим (сразимся на гладиаторской арене и даже побываем в еще не разрушенных извержением Везувия Помпеях), средневековую Шотландию, Японию периода феодальной раздробленности и футуристический Нью-Йорк. В сценарии предусмотрено 77 персонажей, причем многие из них встречались в фильмах и телесериале.
К слову, перед нами далеко не первый проект по мотивам знаменитой саги о бессмертных воинах. Практически одновременно с премьерой культовой ленты Расселла Малкэхи (Russell Mulcahy) на нескольких платформах появилась аркада от Canvas, а в 1995 году в продажу поступила малосъедобная смесь из экшена-адвенчуры в духе Alone in the Dark. Сотрудники Widescreen Games утверждают, что благодаря технологии Unreal Engine 3 они наконец-то смогут сделать игру, которая по своей атмосфере и накалу страстей ничем не уступит голливудскому оригиналу. При создании боевых сцен разработчики решили действовать по ленинскому принципу «лучше меньше, да лучше». Оуэн владеет лишь тремя видами холодного оружия (парой легких мечей, тяжелым двуручным клеймором и катаной) и знает только девять боевых приемов, зато все его движения выглядят безукоризненно.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

THE WAY
NVIDIA

ACTION FORMS

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

WORLDSHIFT: АПОКАЛИПСИС ЗАВТРА (WORLDSHIFT)

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Black Sea Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldshift-game.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №3 (51)

Скоростная добыча ресурсов и штамповка бесчисленных армий остались в прошлом. Авторы WorldShift делают ставку на зарекомендовавший себя в MMORPG режим PvE (пользователь против окружающей среды). Кампания предусмотрена лишь для того, чтобы игрок поднабрался опыта. Основные события развернутся в онлайновом режиме. Командуя небольшим отрядом, ты сможешь уничтожать противников как в одиночку, так и вместе с союзниками. Для любителей классических баталий «один на один» будет предусмотрен режим PvP, где каждая из противоборствующих сторон перед началом битвы получает фиксированное количество юнитов.

ТЫ НАМ И НУЖЕН!

Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет:

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любимых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

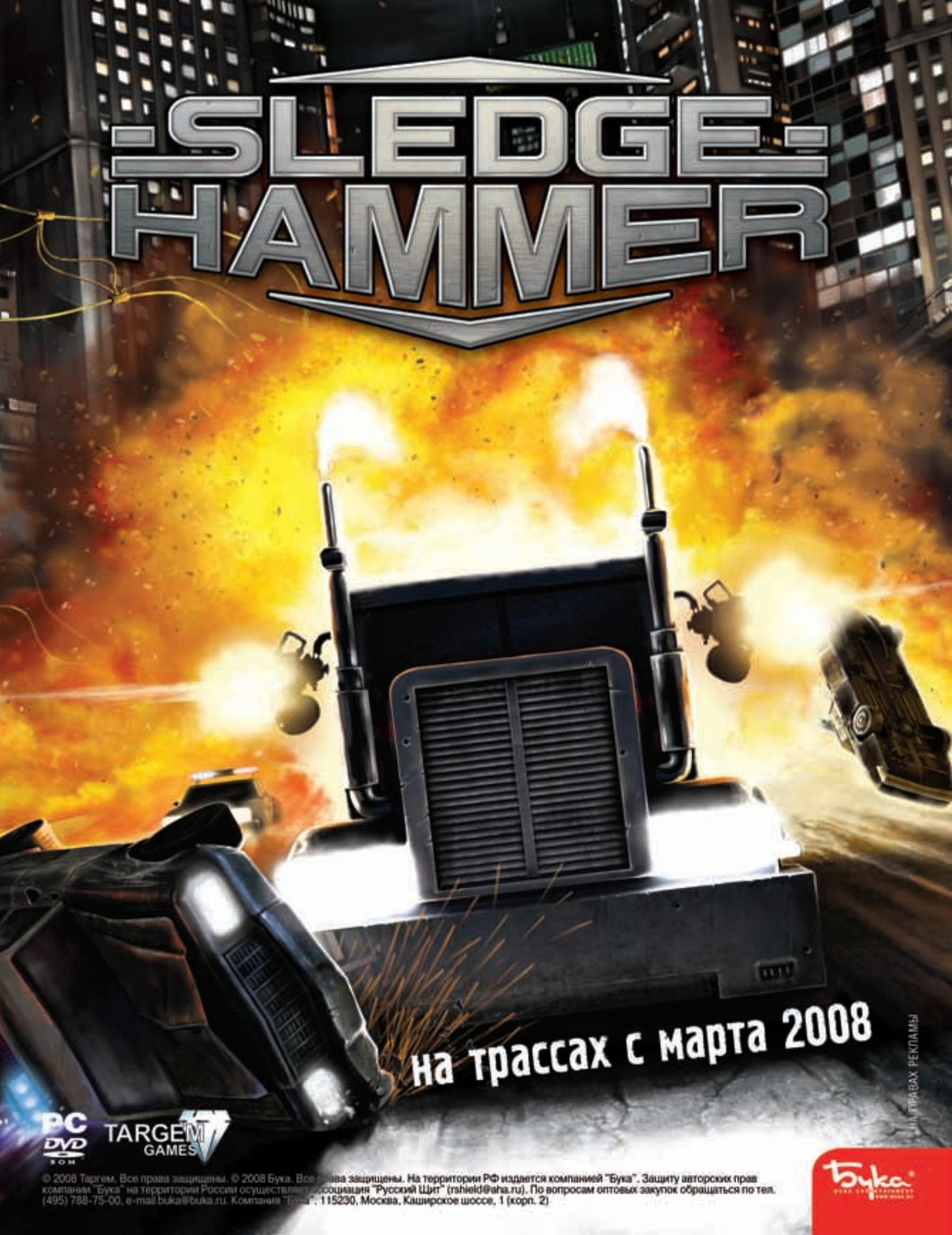
Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес ***work@gameland.ru****.*

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Сотрудники EA Los Angeles анонсировали Command & Conquer: Red Alert 3. О сюжете известно немного: после поражения Советы отправили в прошлое специального агента, чтобы внести коррективы в историю. Однако тот не выполнил задание полностью, и в результате образовалась новая альтернативная вселенная, в которой за мировое господство сражаются не две, а три стороны: хорошо знакомые нам по предыдущим частям Советы и Союзники, а также новичок – Япония. От своих предшественниц игра будет отличаться возможностью пройти кампанию вместе с друзьями в кооперативном режиме.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/redalert
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было



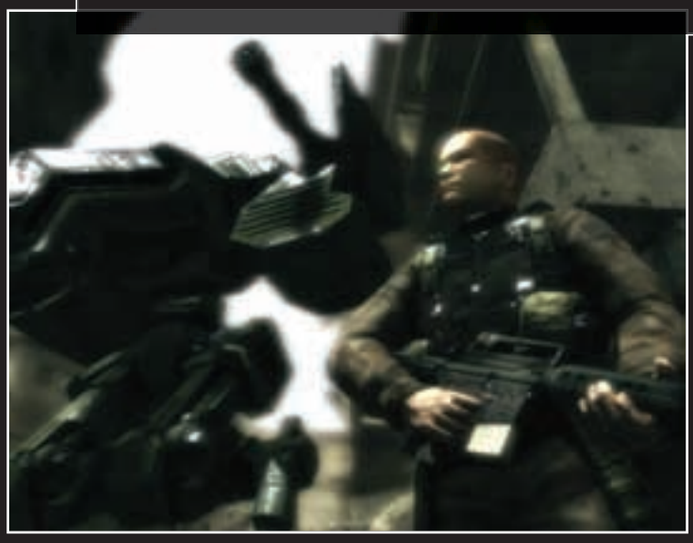
© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail:buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

ИНФОРМАЦИЯ В РАМКАХ РЕКЛАМЫ

SHADOW HARVEST

Все больше разработчиков в качестве основной особенности своих грядущих творений называют кооперативное прохождение сюжета. Не стала исключением и Shadow Harvest. Двум агентам Intelligent Support Agency предстоит выполнить несколько заданий в горячих точках. Персонажи отличаются друг от друга, как небо и земля. Хрупкая Мира Ли избегает открытых сражений и полагается на внезапность. Бывший спецназовец из отряда «Дельта» Арон Альварез, наоборот, предпочитает свист пуль и взрывы гранат. Разработчики обещают сделать так, чтобы у игроков возникло желание пройти все уровни сначала одним, а потом другим способом.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Black Lion Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.shadowharvest.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ
НИКА ПЕРУМОВА

Алмазный меч, Деревянный меч

«КОГДА ДВА БРАТА ОБРЕТУТ СВОБОДУ,
НАСТУПИТ КОНЕЦ ВРЕМЁН»

© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены.
Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов.
РЕКЛАМА

PRIMAL SOFTWARE

PROTOTYPE

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Radical Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.prototypegame.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №2 (50)

С момента публикации в нашем журнале статьи о Prototype прошло два месяца, однако за это время разработчики успели порадовать нас не только порцией свежих скриншотов, но и новой информацией. Авторы решили разделить виртуальный Нью-Йорк на несколько зон. В одних хозяйничают разбушевавшиеся мутанты, в других – прибывшие на зачистку города полиция и регулярные войска. Главный герой игры Алекс Мерсер должен найти и наказать негодяев, виновных в распространении опасного вируса. Но для этого ему нужно составить из разрозненных воспоминаний 250 зараженных людей общую картину.

W.E.L.L. ONLINE

АМАН-АНАДОР.
ОФИС КРУПНОГО
ЧИНОВНИКА Г-НА БЛИЗЗА.
В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ.
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.
СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.
ГЛАВНАЯ МОЛЕЛЬНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.
реклама
PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com
SIBILANT INTERACTIVE
REVALITY

ТЕКСТ: ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Картинка Codename: Panzers порой удивительно напоминает Company of Heroes, вплоть до элементов интерфейса и отдельных шрифтов!

Местные взрывы творят что-то невероятное с временем и пространством. Будь осторожен!

CODENAME: PANZERS 2 – COLD WAR

СДВИГ ПО ФАЗЕ

ЖАНР ИГРЫ
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
10Tacle Studios AG
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Stormregion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Нет данных
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.panzers-coldwar.de
ДАТА ВЫХОДА
Март 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Ганс фон Гребель, герой Codename: Panzers Phaze One и Two, победоносно возвращается под конец игры

Давай будем честны – Stormregion вот уже лет семь делает одну и ту же игру. Сразу же после выпуска легкомысленной RTS с морковью в качестве главного действующего… боеприпаса парни из Будапешта переключились на Вторую мировую и который год долбят в одну и ту же точку. Что интересно, с большим успехом.

Codename: Panzers – Cold War – это шаг в новом направлении, но шаг микроскопический: действие разворачивается в оккупированном Берлине 1949 года, трагическая ошибка пилота становится спичкой, которая поджигает горючую цистерну неразрешенных противоречий между СССР и союзниками, и едва остывший пожар войны разгорается с новой силой. Почему игра называется «Холодная война», не совсем понятно – уже в первой миссии отряды Красной армии и США начинают по полной программе дубасить друг друга из всех доступных средств уничтожения. Впрочем, за историческим реализмом обращаться в Stormregion явно не по адресу – недаром на дверях кабинетов в студии висят таблички «Жестяные работы», «Мясной цех» и «Внимание, угар!», если ты понимаешь, о чем я.

В ночных миссиях приходится вести постоянный огонь из всех стволов, чтобы хотя бы чуть-чуть рассмотреть детали происходящего.

ЗАВОДНЫЕ ИГРУШКИ

В целом Cold War сохранила атмосферу предыдущих игр серии – никакой, прости, господи, добычи полезных ископаемых и строительства баз. Подкрепления сбрасываются на вертолетах или присоединяются по ходу миссии, юниты передвигаются в составе взводов и без малейшего сомнения по первому приказу принимают управление танками, бронемашинами, артиллерийскими установками и прочей техникой. Своей или трофейной – совершенно неважно. Техники и пехоты выдают мало, в обрез – поэтому волей-неволей приходится действовать аккуратно, отводить раненых и сломанных в тыл, «лечить» их с помощью техников и санитаров и снова отправлять в бой. Между миссиями все так же работает фирменный «магазин», в котором можно приобрести технику в дополнение к той, что полагается по сюжету, и даже… раскрасить ее в уникальные цвета! Сами миссии устроены хитроумным образом – в начале игры ни за что не догадаешься, что придется делать в конце. Основные и дополнительные задачи возникают и

Факты

18 миссий в одиночной кампании

3 многопользовательских режима

25 карт для «рубилова» по Сети

3-е поколение графического движка Gepard

Пока ты будешь любоваться длинными тенями на потрескавшемся асфальте, медики подлатают раненых, а механики закрутят развинтившиеся гайки. Учти, боезапас у танков ограничен, поэтому далеко от «поддержки» вглубь вражеской территории лучше не уезжать.

Вы любите пазлы? Чтобы этот замечательный разводной мост опустился, нужно потянуть за невидимый рычажок скрипта где-то на другой стороне реки. Как там оказаться? М-м-м... Переправиться на амфибиях?

Почему игра называется «Холодная война», не совсем понятно – уже в первой миссии отряды Красной армии и США начинают дубасить друг друга из всех доступных средств уничтожения.

растворяются по мановению Его Величества Скрипта, и вместо того, чтобы упрямо ломиться через всю карту к поставленной командованием цели, рекомендуется прогуляться по флангам – можно обнаружить немало интересного. В интерфейсе и дизайне экранов Cold War обнаруживается немалое влияние Company of Heroes – вплоть до шрифтов кое-где, но это сейчас обычное дело – творение от Relic уже давно разобрано на запчасти и тщательным образом изучается всеми студиями, которые (как им кажется) делают игры «про Вторую мировую».

ВОЙНА И ИСКУССТВО

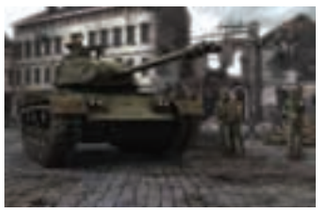
Картинка... очень сильно зависит от настроек. На мощных системах обновленный графический движок Gepard 3 скачет во всю прыть – тени от облаков, отражения в лужах воды, погодные эффекты, «объемные взрывы» красивы настолько, что на мгновение рука инстинктивно перестает отдавать приказы – хочется в деталях разглядеть эту роскошь. Стоит переставить все опции в положение off и low – и мы получим вполне классический для RTS вид. Консервативные (возможно – пока, в превью-версии) настройки ограничений камеры не позволя-

СВИНСКОЕ ПРОШЛОЕ

Звезда Stormregion, небольшой команды разработчиков из Будапешта, взошла в 2001 году после выхода S.W.I.N.E. – простодушной, веселой и удивительно позитивной RTS про битву свиней и кроликов. Хряки-милитаристы из Национальной армии свиней, говорящие почему-то с ярко выраженным немецким акцентом, вероломно нарушили границы страны Морковии, населенной безобидными франкоговорящими кроликами. На протяжении пары десятков несложных миссий кролям (под управлением игрока) приходилось демонстрировать чудеса тактического остроумия, чтобы в итоге прогнать захватчиков с родной земли. Полное отсутствие экономики и добычи ресурсов, динамичный геймплей, развеселые модели танков и гаубицы, стреляющие морковью, – этого было достаточно, чтобы заставить нас улыбнуться... и полюбить S.W.I.N.E.

ТРЕТЬИМ БУДЕШЬ?

Настоящий успех Stormregion приобрела благодаря сериалу Codename: Panzers – две игры венгерских разработчиков получили неожиданно высокие оценки в прессе по обе стороны океана и заставили подвинуться корифеев жанра вроде «Блицкрига» и «Противостояния». В 2004 году от RTS «про войну» уже начало тошнить, но Codename: Panzers удалось пробиться через асфальт нашего равнодушия – все тот же знакомый по S.W.I.N.E. стремительный и беспощадный геймплей, отличная картинка, эксперименты с физикой и даже приличный сюжет! Впрочем, секрет в другом – в удивительном азарте, с которым молодая команда отправилась на покорение уже давно взятых другими высот. Вслед за отличной Phase One Stormregion произвела на свет вторую часть и анонсировала третью, но затем отвлеклась на другие WW2-проекты, после чего оказалась в щупальцах 10Tackle и потеряла независимость. Времена изменились. Вместо «Третьей фазы» нас ждет «Холодная война».



Укрытие в зданиях дает преимущество в перестрелке до появления в окрестностях танка или тяжелой артиллерии. Несколько прямых попаданий, и от дома не останется камня на камне.

Иногда уничтожить экипаж гораздо проще, чем пробить броню. Освободившуюся технику сможет захватить любой подвернувшийся под руку отряд – в Codename: Panzers воины рождаются с автомобильными правами в кармане гимнастерки.

Далекий предок Codename: Panzers, игра про свиней и кроликов S.W.I.N.E., с 2005 года вполне официально раздается даром.

Грузовые вертолеты в 1949 году? Не будем мешать художникам творить...

АППЕТИТ К РАЗРУШЕНИЮ

Фирменный графический движок Gepard 3 научился обращаться с пиксельными шейдерами 3.0 и освоил другие фокусы, в результате чего картинка на экране парализует не только слабые видеокарты, но и наше воображение – представьте взрыв дымовой гранаты (о-о-о, этот «объемный дым»!) среди стоящих по колено в воде (надеюсь, вы не отключили опцию «отражения в воде»?) солдат во время ливня: одна только эта сцена способна ускорить глобальное потепление на планете как минимум вдвое. Как и в Company of Heroes, абсолютно любые объекты в игре можно разрушить бесконечным числом способов, а изменчивая погода и освещение творят шутки не только с нашим зрением, но и с поведением управляемых AI солдат. Другими словами, наступать правильнее под покровом ночи.

Отсутствие мест для укрытия пехоты не оставляет условий для позиционных боев. Как правило, сражения превращаются в обычную для RTS свалку.

ют поднять голову до горизонта, как в World in Conflict, или рассмотреть детали амуниции американских солдат, как в Company of Heroes. Зато только в Codename: Panzers доступен режим «картинка в картинке» – во время важных сюжетных поворотов прямо во время миссии нам демонстрируют «репортаж с места боевых действий». Трансляция вызывает ощущение растерянности и понимание, что ты в данный момент занимаешься полной ерундой (допустим, выжигаешь огнеметом очередную партию русских из пятиэтажного здания) и должен сейчас быть совершенно в другом месте (скажем, выручать из окружения экипаж потерпевшего аварию вертолета). Особенно хочется отметить тотальную «интерактивность» окружающего пространства – здания валятся одно за другим, как кости домино, порванные линии электропередач бьются в истерике: разработчики как-то ради науки уронили башенный кран на здание пятью различными способами – и получили пять уникальной формы развалин.

МИМИКРИЯ ТАНКА

Отсутствие экономики и апгрейдов с успехом заменяет система «модификаций». Каждый юнит в игре, будь то легкий солдат или тяжелый танк, может за небольшую плату приобрести особенные умения. БМП становится машиной технической помощи или амфибией. Танк меняет орудие на бронебойное, или красит себя в защитные цвета, или приваривает себе трал для уничтожения мин, пехотинцы отращивают огнеметы и снайперские винтовки – все это очень быстро и прямо во время боя. Все волшебные изменения становятся видны прямо на модели – для полного счастья не хватает только рельефа и укрытий – точнее, разноцветных точек на экране, как в Company of Heroes.

Каждая из без малого двух десятков миссий может быть сыграна еще и еще раз – на новом уровне сложности, в погоне за мировым рекордом. Смысл? Все просто – лучшие «проходимцы» будут болтаться на доске почета в интернете. Неплохое развлечение для любителей идеально пройти «сингл», верно? К сожалению, превью-версия не дает возможности оценить многопользовательский потенциал игры – разработчики обещают более 20 карт и три режима: Domination, Cooperative и Team Match. Впрочем, ждать полной версии осталось недолго – если все будет хорошо, уже через месяц мы узнаем очередное кодовое слово: Panzers. PG

СТРАНА ИГР

С апреля
2DVD
в комплекте с журналом

Журнал о лучших компьютерных и видеоиграх

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ ДЛЯ ВСЕХ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАТФОРМ:
PC, PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, NINTENDO DS, PSP, XBOX 360, PLAYSTATION 3 И NINTENDO WII.
2 ПОСТЕРА, 1 НАКЛЕЙКА, 1 УНИКАЛЬНЫЙ DVD, 192 СТРАНИЦЫ

ТЕКСТ: АМЕБА КАНЫГИН

Это нежное создание слева съест нас не раздумывая.

Пожирая водоросли, поправиться трудно.

SPORE

МИКРОЧАСТИЦЫ

ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles/Maxis
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Уильям Р. Райт
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.spore.com/about.php
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

Презентация Spore – это когда на большом экране появляется изображение чудесной зверюги, похожей на результат чьих-то первых неуверенных манипуляций с 3D Studio Max, а собравшиеся в зале журналисты с умилением следят за ее ужимками и прыжками. Они не впали в детство и все еще находятся в здравом уме, просто не поддаться обаянию нового творения Уильяма Р. Райта (William R. Wright) по-прежнему невозможно.

Гений Уилл Райт не изменяет себе. Как когда-то было с Sims, суть Spore бессмысленно пытаться объяснить на пальцах или кратенько описать на страницах журнала. В лучшем случае рецензент заполнит несколько разворотов бессвязными «Ух», «Ых», «Она ваще», «Эта», «Вау», «Бдыж». Не поверишь, но это и есть самые точные впечатления от игры. Конструкции вроде «Симулятор эволюции», «Практически бесконечное число видов», «Тысячи планет с различными формами жизни» кажутся попросту жалкими на фоне фонтанирующих эмоций. Уиллу удалось создать невероятное: полностью функционирующую модель развития жизни на Земле, основанную на все тех же улюлюкающих симах. Здесь нет уровней или глав, лишь очень условно происходящее на экране можно разделить на пять фаз.

РЕСНИЧКИ, УСИКИ И ЛОЖНОНОЖКИ

Как талдычат учебники биологии, жизнь зародилась в воде. Время это, несомненно, было весьма интересным: в мировом океане кто-то кого-то постоянно ел. Этому увлекательному процессу и посвящена вступительная часть Spore. Наш главный герой, крохотная амеба, пытается выжить, пожирая слабых противников и избегая встреч с крупными и сильными. Едим – растем и получаем шанс напасть на еще более жирного врага. Если, наоборот, откусывают кусочки ненаглядных нас – уменьшаемся в размерах и становимся лакомой добычей для всех представителей местной фауны. Внизу экрана неспешно движется полоска «эволюции». Жизнь не стоит на месте, появляются новые существа, к которым волей-неволей приходится приспосабливаться и нам. Делается это так: некоторые противники после смерти оставляют сферы, содержащие ДНК (проще говоря, специальные способности). Это мо-

Парламентеры. Пытаются задобрить меня подарками.

Факты

5 этапов игры, каждый со своей уникальной стратегией и задачами

1 обычный гений, создавший Sims

999 вариантов животных хочется создать после запуска игры, остальных – завтра

гут быть дополнительные челюсти, если ты решишь создать кровожадного монстра, хоботок для тех, кому нравятся травоядные, жала, рога, бьющие током наросты, ласты, ядовитые железы. Вариантов сотни, и комбинировать их можно как душе угодно. Ваш корреспондент, например, быстренько собрал рогатую неповоротливую ядовитую тварь. Она совершенно не умела плавать, зато могла похвастаться парой челюстей на попе.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

Время, однако, летит вперед. Наша откормленная форма жизни (амебу при желании можно назвать, скажем, Бобом) выходит на сушу. И если водная стадия была обычной аркадой, то теперь игра прикидывается не то полноценной RPG, не то экшеном от третьего лица. На экране снова редактор: животине нужно подарить ножки и убрать ненужные теперь плавники. Впереди у нее – странствия по бескрайним доисторическим просторам, встречи с такими же сухопутными, высиживание яиц, войны с враждебными племенами и душевные беседы с друзьями. Как и что делать, выбираем сами: наделив подопечного шипами, когтями и оскаленной пастью, можно начинать путь завоевателя планеты. Мирным созданиям предлагаются огромные глаза (зеркало души, видимо), всяческие лапки для собирания подножного корма и милые мордочки, которыми удобно жевать ягодки и листики. Как показывает, однако, практика, идеальной стратегии победы не существует: вариантов развития слишком много, и шанс того, что ты и твои знакомые создадут одинаковых зверушек, ничтожен.

ВТОРЖЕНИЕ

На это и рассчитывает Maxis. Мы видели своего верблюжонка еще хлопающей глазками амебой, помним его первые шаги, родное племя. Значит, мы готовы основать город, а позже и целую цивилизацию. Чесать пальцем пузо родному спиногрызу больше не нужно – камера решительно поднимается в небо и зависает где-то в стратосфере. Теперь все серьезно: есть планета, разделенная на несколько провинций. Каждая принадлежит отдельному виду. Предстоит или забрать силой земли соседа, или попытаться с ним договориться. Кто по-прежнему думает, что серия Total War является глобальной стратегией, он не прав. В Spore мы знаем в лицо бабушек и дедушек нынешних парламентеров и солдат. Помним, как выглядели вот те горы миллионы лет назад, и можем сделать все, чтобы веселые хрюшки, что пока живут на Южном полюсе, исчезли навсегда. А совсем скоро мы построим ракету и отправимся покорять другие миры. Поделитесь своими ДНК, марсиане? PG

В Spore мы знаем в лицо бабушек и дедушек нынешних парламентеров и солдат.

РУЧКИ, НОЖКИ, ОГУРЕЧИК

Конструктор игры – вещь уникальная, без преувеличения. Несколькими движениями мыши можно сделать из страуса слона и наоборот. Причем получившийся гомункул тотчас же заковыляет в нужном ему направлении. Да ведь у него секунду назад были одни глаза, а сейчас он исправно бегает и машет руками!

А теперь самое интересное: в редакторе можно делать животных, средства передвижения, здания для городов, космические корабли и сохранять их в специальном интернет-каталоге. Таким образом, когда мальчик из далекого Конго пройдет начальные фазы игры, построит летающую тарелку и отправится в космос, на одной из пустынных планет он обнаружит фиолетового прямоходящего крокодила по кличке Барсик. Это не твоя работа?

«Индиана, разрывающий пасть зеленому змию». Индиана, Змий, полигоны, кубики LEGO.

Веселые аркадные вставки – конек игры. Какая же игра про Индиану без прыжков в длину?

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

ЖАНР ИГРЫ
Action, Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Lucas Arts
РАЗРАБОТЧИК
Traveller's Tales
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мистер Джонс, разумеется!
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.legoindianajones-game.com
ДАТА ВЫХОДА
3 июня 2008 года

Когда история с LEGO: Star Wars только начиналась, мало кто верил, что из этой затеи выйдет что-то стоящее. Да, забавно. Да, задорно... Только таких идей, молодых да ранних, было видимо-невидимо. Так вот, загибай пальцы: в настоящее время ведется разработка LEGO-игр сразу в трех популярных фантастических вселенных: Star Wars, Batman и Indiana Jones! И уже никто не сомневается, что каждую из этих игр ждет успех. Времена меняются, факт.

КНУТ И ШЛЯПА

Поговорим о мистере Джонсе – самой свежей идее острых на язык игроконструкторов из Traveller's Tales! Честно говоря, в классической кинотрилогии есть все – сценаристам не стоит морщить лбы, выдумывая для нас развлечения. Помнишь? Бег наперегонки с 10-метровым валуном, гонка на грузовике с шаткой решеткой радиатора... Если все это перенести на экран – цены такой игре, честное слово, не будет. Авторы божатся, что LEGO Indiana Jones: The Original Adventures (утвержденное, между прочим, название!) охватит все три части эпопеи. «Вы получите все, можете быть уверены, и то, как мы пародируем старину Индиану, не оставит равнодушным никого!» Пародия – это интересно, но мы, понятное дело, надеемся только на положительные эмоции. Отчасти благодаря озвученным разработчиками мыслям по поводу кнута – второго главного персонажа игры после Джонса. Утверждается, будто с его помощью Индиана сможет не только наказывать невежливых собеседников, но и карабкаться на стены, взаимодействовать с окружающей средой и делать еще приблизительно тысячу разнообразных вещей (сдергивать с пьедесталов золотые статуэтки? Обязательно, обязательно!). Нечто подобное ты видел в Wild-West-шутере Call of Juarez, и тот опыт нам определенно пришелся по душе – господа разработчики, это намек!

ПЛАСТИКОВЫЕ КИРПИЧИ

Впрочем, в Indiana Jones: The Original Adventures будет гораздо больше от LEGO: Star Wars, чем от чего бы то ни было еще. Тот же визуальный ряд, что очень хорошо видно на обнародованных скриншотах, те же ориентированные на совместное решение головоломки, то же бережное отношение к оригиналу (превратить мужественного искателя приключений в пластмассовую фигурку может только настоящий знаток)... И это скорее плюс: взять хотя бы систему компаньонов, которая также без малейшего стеснения перекочевала в IJTOA из джедайской саги. Практически все время рука об руку с Индианой будет шагать некий напарник (управление им может в любой момент взять на себя второй игрок, по умолчанию компаньон управляется компьютером), с помощью которого выбраться из большинства трудных ситуаций получится гораздо быстрее. То, что такой подход делает игру динамичнее и интереснее, сомнений не вызывает. Строить легомосты (в самом первом, открывающем задании) и нажимать на потайные платформы в компании понимающего приятеля – что может быть лучше?

Лучше может быть только погоня! Та самая, мотоциклетная, из «Последнего

СВЯЩЕННЫЙ КУБИК

Факты

6 эпизодов, на которые разбита трилогия

1 кнут, который стоит десятерых помощников

1 безумный французский археолог

С помощью кнута Индиана сможет не только наказывать невежливых собеседников, но и карабкаться на стены и взаимодействовать с окружающей средой.

Не пугайся! Ду

крестового похода». Ее обещано воссоздать в мельчайших деталях (сдобрив фирменным telltale's-юмором). Вообще, если верить авторам проекта, уровней, в которых игроку доверят управление неким транспортным средством, будет несколько. Нам уже не терпится увидеть потрясающую сцену из «Храма судьбы», где Джонс ловко управляется с шахтерными вагонетками, хотя подойдет любая из двух десятков, представленных в эпопее.

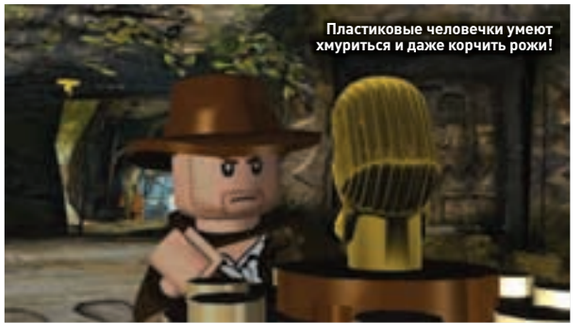
ПРИЯТНЫЕ МЕЛОЧИ

Не поверишь, но еще у Индианы Джонса в арсенале обязательно будет лопата. Именно так: лопата. Как было сказано изумленным поклонникам серии, она хранится в рюкзаке искателя приключений не просто так, а с Целью. Цель – поиск сокровищ и других полезных предметов в историческом грунте. Среди предметов, между прочим, фигурирует полностью аутентичное оружие! И мы уже молчим о полностью аутентичных капитане Катанге и Вилли Скотте (достоверных настолько, насколько себе может позволить набор строительных кубиков в роли киноперсонажа). Короче говоря, квадратный Харрисон Форд с квадратной лопатой – это одно из самых ожидаемых нами событий наступившего года. **PG**

Да! Как мы ждали этого момента!

ВЗГЛЯД НАЗАД

На данный момент фильмография Джонса насчитывает три ленты: «Искатели утерянного ковчега» (1981), «Индиана Джонс и Храм судьбы» (1984), «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (1989). В настоящее время закончены съемки четвертого – «Индиана Джонс и Королевство Хрустального черепа», который выйдет в прокат в конце мая текущего года – аккурат перед появлением на прилавках Indiana Jones: The Original Adventures. В главной роли, само собой, Харрисон Форд.


Пластиковые человечки умеют хмуриться и даже корчить рожи!

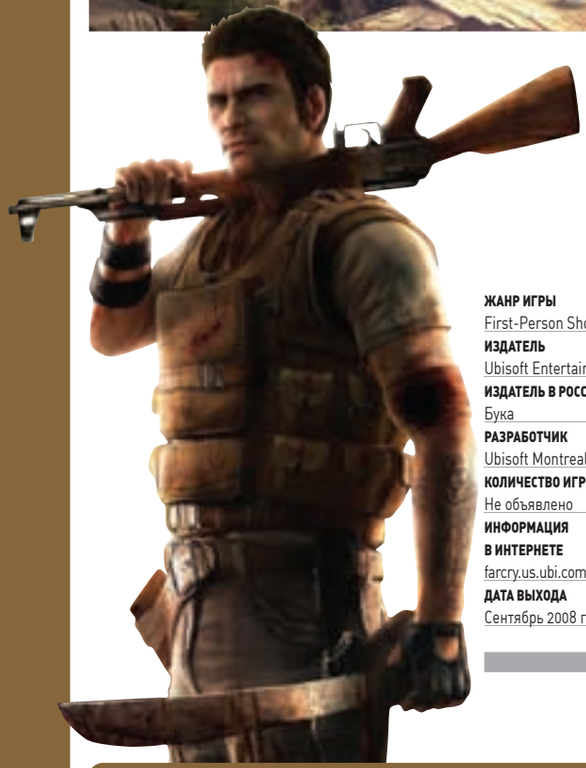
СОЗДАНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Образ Индианы – плод фантазии двух великих выдумщиков: Стивена Спилберга и Джорджа Лукаса, которые в конце 70-х отдыхали на Гавайях после очередных изнурительных съемок. Джонс – собирательный персонаж: в нем режиссеры свели воедино всех тех отважных путешественников, о которых читали в детстве. Забавно, но имя герою Форда дал пес Джорджа Лукаса, который, помимо этого, послужил прообразом Чубакки из «Звездных войн».

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

FAR CRY 2

НОВАЯ СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
farcry.us.ubi.com/teaser
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года

Разорвав отношения со студией Crytek, издательство Ubisoft сохранило за собой право на использование бренда Far Cry. Однако присвоить саму идею борьбы с монстрами в живописных джунглях компании оказалось не под силу. Разработчики же тем временем отшлифовали старые задумки до блеска в нашумевшем экшене Crysis, конкурировать с которым оказалось бессмысленно. Здраво рассудив, что в той же «весовой категории» ей верх не одержать, Ubisoft анонсировала в корне иной проект под именем Far Cry 2.

Населенный агрессивными мутантами остров канул в прошлое, прихватив с собой секретные научные эксперименты – авторы сочли все эти элементы «перегоревшими» и неактуальными. Правда, новая история также не оригинальна: вражда преступных группировок и жадных до власти царьков не единожды обыгрывалась в самых раз-

Местные гангстеры ютятся в жалких хижинах, но вооружены по последнему слову техники.

Вражеские бойцы спят, едят, общаются друг с другом, проявляют ярость, страх и даже сострадание.

Факты

50 квадратных километров джунглей и песков

12 разновидностей транспортных средств

10 персонажей на выбор в начале игры

Любое оружие может заклинить в самый неподходящий момент.

Пристрелить бы его, чтобы не мучился, но патроны на вес золота.

ных проектах. Однако разработчиков это не смущает, ведь их козырь – не сюжет, а невероятная свобода, на которую когда-то замахивались создатели S.T.A.L.K.E.R., сумевшие реализовать задуманное лишь частично.

ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ

Главный герой – его ты выберешь из десяти матерых головорезов – отправляется в Африку, чтобы выследить и ликвидировать беспринципного торговца оружием по прозвищу Шакал. Аморальный тип снабжает амуницией противоборствующие стороны, поддерживая всепоглощающий пожар войны там, где и без того жарко. Разработчики не собираются прокладывать для игрока проторенную дорожку через джунгли. Как искать мерзавца, каждый решит для себя сам – вариантов масса, а ограничений практически нет. Никто не станет с тобой нянчиться и водить за руку от эпизода к эпизоду. Создатели лишь предоставляют поле для деятельности – 50 квадратных километров джунглей, пустынь и саванн. Изначально, правда, открыта половина всех доступных территорий, но, как только ты немного освоишься, мешающие путешествиям песчаные бури улягутся и можно будет кочевать в любом направлении. Об инструктаже и подробном плане поисков даже не мечтай – в Far Cry 2 все в твоих руках.

Разработчики собираются взвалить на плечи игрока столько хлопот, что становится страшно. Сперва потребуется раздобыть информацию. Но местные воротилы не спешат делиться с незнакомцем своими секретами. К тому же в начале странствий персонаж страдает малярией, что точно не добавляет ему обаяния. Доверие авторитетных осведомителей придется заслуживать, выполняя грязную работу, – благо лишние руки, способные держать оружие, в Африке не помешают. Учитывая, что враж-

ОАЗИСЫ СПОКОЙСТВИЯ

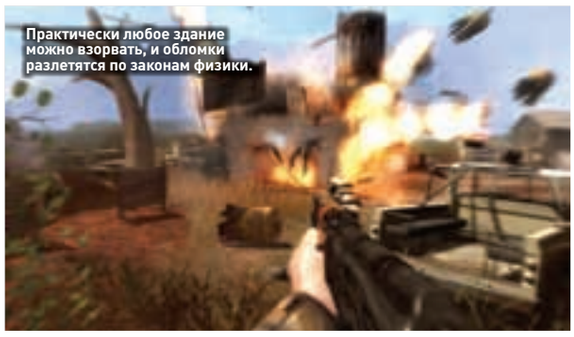
Разработчики изображают Африку негостеприимным регионом, в котором едва ли не каждый встречный готов пристрелить путешественника. Однако перевести дух и сбросить напряжение можно будет в крупных (по тамошним меркам) городах, где царит хрупкий мир. Их контролируют влиятельные группировки, предпочитающие не ссориться друг с другом по пустякам, и пока ты не разозлишь одну из них, населенные пункты будут для тебя открыты. Там можно повстречать интересных людей и получить важные сведения.

УЧЕНЬЕ – СВЕТ...

Кроме оружия, местные торговцы продают инструкции к нему. Только, чтобы товар появился на полке, нужно выполнить какое-нибудь каверзное задание. Например, убить заданное количество противников, не будучи обнаруженным. Купив и тщательно изучив руководство, герой сможет улучшить свои навыки обращения с тем или иным стволом. Благодаря этому ты сможешь быстрее исправлять заклинивший затвор и значительно повысишь точность стрельбы.

Чтобы посеять во вражеских рядах панику, можно поджечь ближайший амбар.

Вдали от поселений Африка чиста и непорочна.


Практически любое здание можно взорвать, и обломки разлетятся по законам физики.

ПОМОЩЬ ПРИДЕТ

По сюжету главный герой – одиночка, но это вовсе не значит, что ему не к кому обратиться за помощью. Среди тропических лесов и безжизненных скал гуляет больше десятка потенциальных союзников. Но станут ли они сотрудничать, зависит от репутации протагониста и его действий. Авторы уверяют, что надежный партнер может преподнести сюрприз и неожиданно появиться на поле боя, даже если изначально его с собой никто не звал.

В суровых условиях машины периодически ломаются, но их можно чинить.

дующие группировки преследуют разные цели, поладить со всеми едва ли удастся. Хотя никто не запрещает вести двойную или даже тройную игру, предавать нанимателей или вообще бросаться с автоматом на каждого встречного, выбивая сведения силой.
Только в этом случае пребывание на континенте окажется недолгим – местные головорезы настолько умны, что без труда расправятся с одиноким задирой. Программисты поставили себе цель добиться от компьютерных персонажей максимально реалистичного поведения и, судя по предварительным демонстрациям, в этом преуспели. Вражеские бойцы спят, едят, общаются друг с другом, проявляют ярость, страх и даже сострадание – если одного из них ранили, другой постарается утащить товарища в укрытие. Или бросит его умирать в страшных муках...
Непредсказуемость – главное достоинство местного искусственного интеллекта. Противники принимают решения в зависимости от сложившейся ситуации, учитывают расклад сил и собственные страхи. Им хватит ума и отступить, и пуститься в погоню, и обойти жертву с тыла.

САМ СЕБЕ МЕХАНИК И ХИРУРГ

Неудивительно, что после столкновений с такими умниками герою приходится зализывать раны. Изначально авторы намеревались реализовать новаторский способ лечения с помощью операций. После каждой полученной пули герой должен был судорожно искать укрытие, чтобы в спокойной обстановке поковыряться в собственном теле и вытащить свинец. Однако на практике полевая хирургия оказалась слишком хлопотным занятием, и Ubisoft пошла на компромисс.
Индикатор здоровья делится на несколько сегментов. Если враг попал в цель, часть одного из сегментов теряет цвет, но постепенно приходит в норму. После серьезного ранения отдельный участок шкалы гаснет целиком, и тогда протагонисту требуется медикаментозная инъекция – шприцы всегда должны быть под рукой. И лишь исключительно тяжелые травмы вызывают сильное кровотечение, остановить которое можно только хирургическим путем. Забота о собственном состоянии получается куда более обременительной, чем в других экшенах, хотя оригинальность подхода нельзя не оценить.
Список важных дел всем этим не исчерпывается – самого пристального внимания требует и оружие. Потасканный автомат может заклинить в самый неподходящий момент, и тогда придется разбирать его, теряя драгоценные секунды. Разжиться новыми стволами помогут дилеры – кроме информации герой охотно принимает за свои услуги твердую валюту, поэтому после нескольких «шабашек» в карманах заведутся деньги. Интересно, что боец покупает не отдельную винтовку или пистолет, а целый ящик, который становится неиссякаемым источником данного вида оружия. Он устанавливается в определенном месте, и если после очередной перестрелки ты останешься с пустыми руками, нужно будет лишь добраться до этого импровизированного склада. С дюжиной разнообразных транспортных средств путешествие окажется не такой уж сложной задачей, хотя со временем техника тоже изнашивается и требует замены.

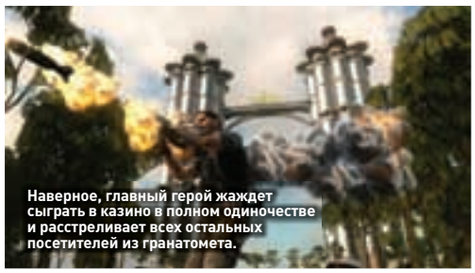
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ШУТЕР

Колесить по живописным землям, где кроме агрессивных аборигенов встречаются мирные антилопы и зебры, предстоит при любых погодных условиях и в разное время суток. Виртуальная планета обращается вокруг своей оси примерно за шесть реальных часов, но, если нужно ускорить приход ночи (например, чтобы незаметно пробраться в неприятельский лагерь), можно погрузиться в сон. Только сначала придется найти безопасное место вроде одного из нейтральных городов (подробнее о них читай во врезке).
Перспективное творение Ubisoft совсем не похоже на своего предшественника и больше напоминает комплексный ролевой проект, нежели тривиальный шутер. Однако авторы уверяют, что накал страстей и динамика действий не разочаруют ценителей чистокровных экшенов, а богатство возможностей заставит снова и снова возвращаться в саванну. Свои слова они подтверждают фактами, поэтому не верить обещаниям причин у нас нет. А вот сумеет ли компания соблюсти заявленные сроки и выпустить Far Cry 2 без задержек – большой вопрос. При таком размахе все возможно. **PG**

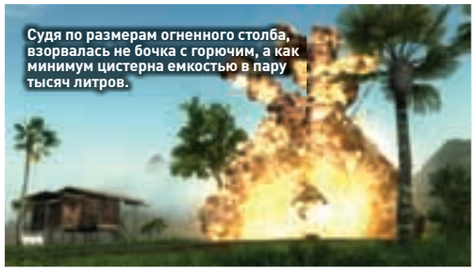
©2006 Activision Publishing, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. GHO. All rights reserved. Developed by Magic Wand Productions for Activision under license from Harley-Davidson Motor Company. PC CD-ROM logo TM and © IEMA 2003. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. MADE IN THE USA.
© 2006 «Отдых Тэн Интерактив». Все права защищены. © 2006 «Бестсайд». Все права защищены. ООО «Бестсайд», www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141306, МО, г. Сергиев Посад, ул. Академика Силина, д. 7. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Выстрелить в голову пилота через стекло – только полдела, надо успеть забраться в кабину до того, как вертолет потеряет высоту.



Наверное, главный герой жаждет сыграть в казино в полном одиночестве и расстреливает всех остальных посетителей из гранатомета.



Судя по размерам огненного столба, взорвалась не бочка с горючим, а как минимум цистерна емкостью в пару тысяч литров.

JUST CAUSE 2

ВОЙНА НА ОСТРОВЕ 2.0

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Avalanche Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Нет
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Главный дизайнер Питер Йоханссон (Peter Johansson)

Обычно анонс сиквелов выходит неожиданно. На подсознательном уровне понимаешь, что популярная игра должна обзавестись продолжением. Но когда это произойдет? Через год, два, пять? А может быть, как в случае со StarCraft 2, через 10 лет? В итоге получается, что новость о разработке энной части сериала сваливается как снег на голову.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ – ПЕРЕРЫВЧИК НЕБОЛЬШОЙ

Разработчики Just Cause 2 облегчили нам муки ожидания. В октябре 2006 года, за несколько дней до появления в продаже оригинальной игры, представители Avalanche Studios заявили, что уже взялись за вторую часть. Так что появление официального анонса оставалось делом времени. Неизвестно, сколько прошло лет после последней операции на Карибском архипелаге Сан Эсперито. Но, судя по покрывшемуся морщинами лицу Рико Родригеса, как минимум 5–7. Да, герой не так молод, как раньше, но держится бодрячком. Он по-прежнему предпочитает одежду черного цвета, закатывает рукава до локтей и расстегивает пуговицы на рубашке чуть ли не до пупка, выставляя напоказ большой крест на цепочке.

Прекрасное место для летнего отпуска. Увы, на острове идет гражданская война и пляжи пустуют.

На сей раз судьба забросила секретного правительственного агента в Азию. Оказывается, бывший начальник Рико прикарманил большую сумму денег и скрылся на тихоокеанском острове Панау. Казалось бы, очередное задание из разряда «найти и уничтожить» – что может быть проще? Проблема в том, что предатель попросил защиты у местного диктатора.

КАЧЕСТВО ВМЕСТО КОЛИЧЕСТВА

Как и в первой части, за власть на острове сражаются несколько группировок. По ходу развития сюжета ты сможешь заручиться поддержкой одной из противоборствующих сторон. Помощи армии союзников хватит для того, чтобы оккупировать целый район и водрузить знамя на захваченном правительственном здании. По сравнению с предыдущим эпизодом разработчики слегка уменьшили размер карты, но зато максимально разнообразили ландшафт. Застроенная небоскребами столица в центре острова окружена городками, деревушками, непроходимыми джунглями, заснеженными горами и залитыми

С помощью крюка Рико сможет сражаться с пехотинцами, карабкаться по стенам и седлать любой вид техники.

Факты

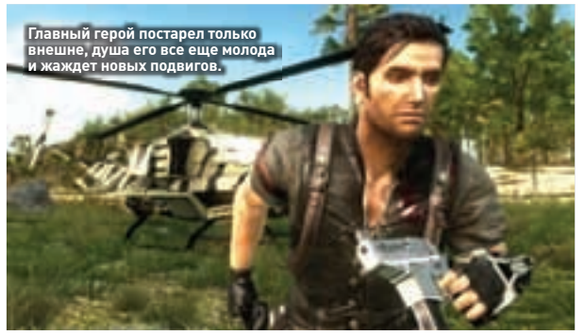
1 тысяча с лишним способов вызвать на острове хаос

2 тысячи деталей для модернизации оружия и транспорта

10 тысяч футов – высота, с которой прыгнет Рико Родригес

ЗАТОРМОЖЕННЫЕ КОЛЕСА

Первая часть Just Cause была переполнена мелкими ошибками. Но больше всего игроки возмущались неказистой физической моделью автомобилей. И на грузовиках, и на легковушках колеса вращались чересчур медленно, но это нисколько не мешало машинам преодолевать за считаные секунды большие расстояния. То же происходило и с мотоциклами. Разработчики обещают учесть пожелания геймеров.



Главный герой постарел только внешне, душа его все еще молода и жаждет новых подвигов.

солнцем побережьями. Причем погода меняется в зависимости от местности. В горах периодически случаются снежные бури, на равнинах льет дождь, а на побережье обрушивается шторм.

ЧАСТИ ТЕЛА

Слегка изменилась игровая механика. Раньше Рико цеплялся к машинам с помощью пистолета-кошки, раскрывал парашют и планировал над дорогой. Теперь в арсенале героя появилось более совершенное приспособление – специальное устройство, выпускающее крюк. С его помощью можно сражаться с пехотинцами, карабкаться по стенам и седлать любой вид техники, в том числе вертолеты.

Система автоматического прицеливания по-прежнему самостоятельно ищет врагов. Когда перекрестие зафиксируется на жертве, ты можешь выбрать, в какую часть тела стрелять. После попадания в голову даже самый сильный противник отправится к праотцам, а при ранении постарается спрятаться за стеной или ящиками и вызвать подкрепление. Поиск надежных укрытий – далеко не все, чему научился искусственный интеллект. Солдаты под управлением компьютера умеют вызывать поддержку с воздуха и действовать единой командой: одна часть отряда отвлекает игрока беспорядочной пальбой, вторая заходит с фланга.

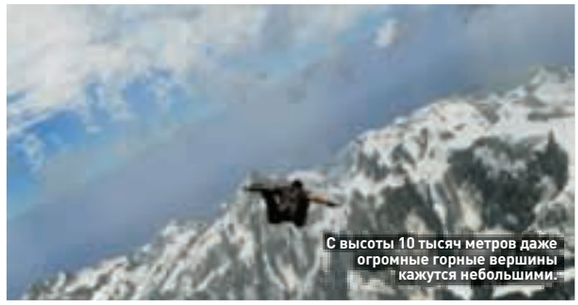
ДВА ПИШЕМ, ТРИ В УМЕ

К сожалению, как и в оригинальной игре, в сиквеле будет представлен только однопользовательский режим. В одном из интервью главный дизайнер Питер Йоханссон (Peter Johansson) заявил, что его команде не составило бы труда добавить обычные мультиплеерные режимы. Однако разработчики решили сосредоточиться на одиночной кампании. «Скорее всего, в следующих играх серии мы реализуем поддержку многопользовательской составляющей, но это будет только тогда, когда мы найдем какие-то действительно оригинальные решения». Из заявления можно сделать вывод, что мы имеем дело далеко не с последним эпизодом Just Cause. Что ж, ждем выхода второй части и уже готовимся к анонсу третьей. **PG**

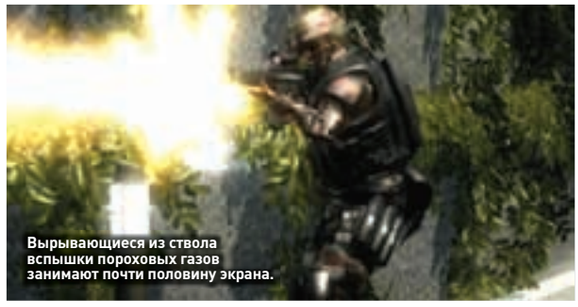
Рико Родригес предпочитает мотоциклам и легковым автомобилям тяжелые армейские джипы.

ЗАБОТА О МОЛОДЫХ КАДРАХ

В нынешнем году стокгольмская компания Avalanche Studios выступит в качестве главного спонсора Swedish Game Awards. Вот уже пять лет шведские студенты (в основном они обучаются на факультетах «Разработка игр» и «Создание программного обеспечения») выставляют свои любительские работы для различных платформ в надежде заявить о себе в индустрии развлечений. В этом году соревнования проходят в трех основных категориях: «Лучшие инновации», «Лучшее исполнение» и «Игра 2008 года». Также предусмотрена специальная номинация «Игры для мобильных телефонов».



С высоты 10 тысяч метров даже огромные горные вершины кажутся небольшими.



Вырывающиеся из ствола вспышки пороховых газов занимают почти половину экрана.

ТЕКСТ: АЛИБЕК БАЙБУЛАТОВ

Движок во всей красе: отражение героев в лужице, пять теней, пар из канализации и бездушные глаза Робина.

Не объявленная пока в списке играбельных персонажей женщина-кошка развлекается Lego-спиртным.

LEGO BATMAN

КОНСТРУКТОР ГОТЭМ

ЖАНР ИГРЫ
Action\Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
batman.lego.com/en-US/default.aspx
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

«Встреча двух франшиз редко бывает успешной» – гласит народная молва. Англичане из Traveller's Tales решили переубедить народ, представив Lego Star Wars – одну из самых оригинальных игр в обширном потомстве вселенной имени Дж. Лукаса. Теперь взгляд чеширцев направлен на хэдлайнер издательства DC Comics и секс-символ многих поколений – доблестного Брюса Уэйновича Бэтмена.

Впервые Бэтмен появился на страницах комиксов в далеком 1939 году. Освоение игростроителями возможностей человека – летучей мыши началось практически на заре индустрии – с середины 80-х годов прошлого столетия – и на сегодня насчитывает чуть менее двух десятков игр различной степени выделки. До PC, впрочем, добрались всего две из них, а жаль. Удастся ли разработчикам из TT прыгнуть выше головы? Давай разбираться.

LOOKS LIKE... LEGO?!

Lego Batman разрабатывается на движке Lego Star Wars 2. Это значит, что особых графических изысков ждать от игры не стоит. Действие, разумеется, развернется в ночном Готэм-сити, который, по обещаниям разработчиков, будет действительно похож на мегаполис, а не на фанерные декорации из запасников среднеазиатской киностудии. «Готэм-сити – не парк для свиданий, где поют

«Банды Готэм-сити»: Пугало Ди Каприо и Киллер Крок Дей-Льюис.

птички, – справедливо рассуждает продюсер TT Games Лоз Дойл. – Это темный, мрачный город с соответствующей атмосферой. Ее-то мы и собираемся воссоздать. С применением всех возможностей Next Gen, конечно же». Амбициозно. Тем не менее эти красивые слова не стоит воспринимать всерьез – тем более в мультиплатформенном проекте, что подразумевает выход, кроме PC и Next Gen-консолей, и на вчерашних PS2 с DS. Основная ставка будет сделана на геймплей. О нем и поговорим.

I'M YOUR VILLAIN

Разработчики определяют жанр Lego Batman как Action/Adventure, что подразумевает наличие мало-мальского сюжета. Бэтмену придется сразиться со своими заклятыми врагами, которые разом сбежали из психиатрической лечебницы Arkham Asylum (да-да, той самой, где Джим Кэрри висел в смирительных простынях, а Арнольд Шварценеггер грелся в специальной морозильной установке) и разделились на три крупных бандформирования. Возникает вопрос

Факты

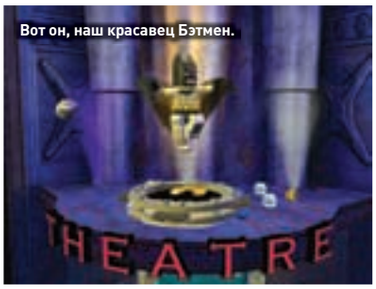
5 фильмов о человеке-летучией мыши появились на экранах

2 знаменитых тайтла: Lego и Batman

20 или больше героев будут доступны в игре

Стиль игры будет больше ориентирован на оригинальный комикс, чем на недавние экранизации.

Чук и Гек спешат на помощь Готэму.



Вот он, наш красавец Бэтмен.

о действующих лицах. В кулуарах Game Developer's Conference прозвучала фраза: «Больше 20», но пока точно известно, естественно, о Бэтмене и Робине, а также о Пингвине, Джокере, Пугале, Киллер Кроке и Харли Куинн. При чем тут, собственно, последние?

Здесь и выезжает тележка с геймплей-мороженым – в проекте будет предоставлена возможность играть и за злодеев. «Потому что все хотят играть за злодеев», – считают в Traveller's Tales. После завершения кампании за Бэтмена и Робина (Hero Mode) тебе будет предложено надеть на себя обличье антигероя (Villain Mode). Это, черт подери, прекрасно! Почувствовать себя сволочью, особенно после приторных добродетелей, – неискоренимое желание бунтующей личности. Например, побывать Пингвином с его коварным зонтом и препротивными маленькими бомбочками в форме (правильно!) пингвинов. У каждого персонажа будет свой набор присущих только ему качеств и гаджетов – а это значит, что сесть за руль долгожданного бэтмобиля нам, скорее всего, дадут. Кроме того, каждый играбельный персонаж будет иметь свой гардероб, который по мере прохождения игры пополнится новыми «нарядами», добавляющими новые умения.

Как и в случае с Lego Star Wars, адвенчурные головоломки выражены в необходимости составить из блоков нужное приспособление/препятствие/сооружение. Давно ли ты играл в конструктор? По давней консольной традиции игра будет переполнена различными бонусами и снабжена сильным кооперативом, в режиме которого разгадывать загадки значительно веселее.

BATMAN BEGINS

Насколько отпугнет игроков начинающая приедаться Lego-визуализация? Окажется ли интересным хваленый Villain Mode? Вырастет ли игра из штанишек милого, но все равно наивного детского сада? Релиз Lego Batman намечен на осень этого года – тогда все и станет ясно. А пока есть время обзавестись геймпадом. **PG**

КООПЕРАТИВ

Пример злодейского кооператива: Джокер и Харли Куинн преследуют одну цель. Обрати внимание на аляповатое оружие в руках Джокера и располневшую фигуру его спутницы. Впрочем, не все так просто: общеизвестно, что Харли слепо влюблена в Джокера и смиренно терпит унижения и издевательства. Налицо подчинение одной личности другой с возможной беременностью преданной подружки. Нет, взаимодействие Бэтмена и Робина строится совсем на других принципах.

Дом Джокера лучится позитивом и гостеприимством.

НОСТАЛЬГИЯ

Сколько же ассоциаций вызывает эта картинка! Тут тебе и второй Max Payne (еще бы смазывающий картинку дождь – и можно подавать в суд за наглое использование сэмпла без разрешения), и воспоминания о трагической судьбе цирковой семьи Робина (только почему у него на спине ракетный бонд-ранец?), и принц-акробатика Бэтмена. А еще невозмутимый охранник на балконе и сам балкон – это же Hitman! И – да! – у Бэтмена куда-то делись ступни.

Дайте угадаем: новой Lego-игрой будет «Матрица»?

©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
РЕКЛАМА

DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM
DEVILMAYCRY.COM

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2: В ПОИСКАХ ЧЕРНОГО КВАДРАТА

СДЕЛАНО С ОСОБОЙ ЦИНИЧНОСТЬЮ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
1C
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дмитрий «ст. о/у Goblin» Пучков
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
sanitars.games.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

«Санитары подземелий» никого не оставили равнодушным. Кто-то яростно критиковал игру, обличая скабрезности и неполиткорректные тексты. Чего уж там: после выхода рецензии мы получили пару писем от родителей, возмущенных тем, что в журнале, который читают невинные подростки, была описана «эта мерзость». Кто-то, наоборот, яростно доказывал, что «Санитары» едва ли не русский Fallout и лучшая отечественная RPG. Подобная реакция на творчество Дмитрия «ст. о/у Goblin» Пучкова – а именно он являлся соавтором сценария и идеологом проекта – нас не удивила. Мы также не сомневались, что игру ждет продолжение. Правда, рассчитывали на дополнение, но фирма «1С» анонсировала ни много ни мало – сиквел.

Кто бы сомневался – место действия игры не изменилось. Планета-тюрьма «Матросская тишина» все так же служит домом уголовнику и по-прежнему не слишком радушна по отношению к новеньким. Помнится, Кабана и троих его соратников из разведывательно-диверсионной группы «Упырь», посланных к зэкам со спецзаданием, не раз пытались убить, обокрасть и принудить к противоестественным отношениям. Курсанты, однако, себя в обиду не дали. Проведя разведку, они благополучно смылись с планеты, а своего командира – сержанта Хартмана – записали в без вести пропавшие. Меж тем опытный оперативник, как и положено, оказался наиболее подготовленным к заданию бойцом: он сумел избежать плена и даже вернуться к посадочной капсуле. Но фортуна отвернулась и от него: заметившие его боевики из «полицейской банды полковника Жданова» (цитата, между прочим) в этот раз сержанта не упустили.

ХАРАКТЕР СКВЕРНЫЙ, НЕ ЖЕНАТ

Личность главного героя – отличника боевой и политической подготовки – наложила отпечаток на концепцию игры. Хартман – персонаж явно не первого уровня, метко стреляющий и хорошо обученный приемам рукопашного боя, в том числе с применением холодного оружия. К тому же его противниками станут не сопляки, а матерые уголовники. Помимо очевидных трудностей прохождения это означает, что игра, по словам самого же Гоблина, станет «значительно более злобной, угрюмой, мрачной и циничной в строгом соответствии с изначальными задумками и заветами». То есть все «прелести» неполиткорректности: расовая, половая и социальная дискриминация, секс, насилие, жестокость и ненормативная лексика – приумножатся. Такой вот ответ поборникам морали…

Впрочем, вернемся к ролевой системе – ее серьезно переделали. Оно и правильно – все лучше, чем калька с фоллаутовской S.P.E.C.I.A.L. От некоторых навыков авторы отказались, да и общая схема развития героя изменилась: если раньше игрок сам «раскидывал» очки умений, то теперь персонаж совершенствуется только в тех способностях, которые активно использует. Интересно, что даже воро-

Вторая часть станет более злобной, угрюмой, мрачной и циничной в строгом соответствии с изначальными задумками.

Факты

25 процентов – на столько увеличилось количество NPC

100 сюжетных квестов

250 роликов на движке игры

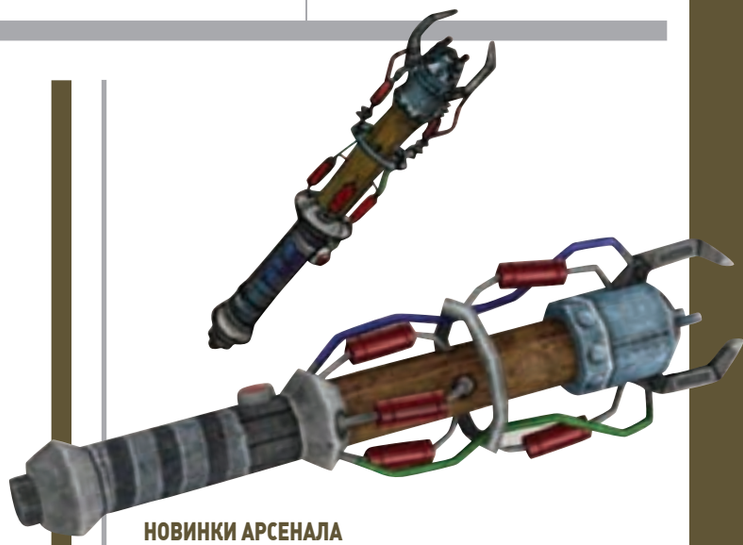
А вот и старые знакомые – арийцы. Куда ж без них?

шиловскому стрелку Хартману понадобится время, чтобы привыкнуть к самопальному оружию «Матросской тишины». Заодно разработчики подчистили и очевидные ляпы: помнится, в первой части находившийся на волосок от гибели герой мог мгновенно проглотить десять морковок и таким образом избежать неминуемой смерти. Теперь же такая тактика не прокатит: любая «аптечка» характеризуется скоростью лечения и количеством очков жизни, которые она восстановит. На десерт подают боевые спецспособности персонажей, расширяющие тактические возможности (ускоренное перемещение, круговой удар мечом, стрельба по нескольким целям и т.д.).

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

В остальном игра будет легко узнаваема. Времени с момента последних событий прошло немного, так что нам предстоит увидеть в основном уже знакомые места. Из новых – один город и несколько игровых зон. В целом размеры мира не изменятся. А вот квестов станет больше процентов на 30. Как и раньше, в любой момент можно переключиться с сюжетных заданий на побочные, большинство из которых выполняются несколькими способами. Причем авторы особо подчеркивают, что с отдельными поручениями даже такому профи, как Хартману, одному не справиться. Придется искать поддержку у местного населения: некоторые заключенные не прочь составить компанию сержанту. А пренебрегать помощью опытный диверсант не привык.

Вот практически и вся доступная информация по сиквелу к «Санитарам подземелий». Впрочем, и ее вполне достаточно. После ознакомления с материалами игры у нас остался единственный вопрос: какое возрастное ограничение будет указано на коробке? В прошлый раз, помнится, красовалась надпись «14+»... **PG**



НОВИНКИ АРСЕНАЛА

Что может быть в драке лучше, чем бейсбольная бита? Только электродубинка, разработанная самим Толяном с промзоны! Страшное оружие: не только с легкостью ломает кости любому противнику и на время парализует жертву, но к тому же само собой подзаряжается, игнорируя всем известные законы физики. Под стать дубинке молниемет, изобретенный тем же Толяном: попадание из ствола обездвижит противника. Единственный минус пушки: дороговизна батареек, необходимых для подзарядки.

Первое время Хартман будет щеголять в ватнике и ушанке.

АУДИО-ВИДЕО

В качестве «пламенного мотора» используется знакомый движок от Skyfallen («Магия крови») с лаконичным названием TheEngine. Впрочем, картинка заиграет новыми красками: герои в роликах научатся двигать губами, обновятся многие спецэффекты (взрывы, фонтаны крови и т.п.). Огромное внимание уделяется всевозможным звукам – от грохота выстрелов до шороха шагов, который зависит от типа местности. Процесс озвучивания персонажей, говорят, будет контролировать сам Гоблин.

Новые спецэффекты – это, конечно, хорошо, но и модели персонажей не мешало бы облагородить.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ БАРСУКОВ

Взять приступом замок непросто, и для осады стратегию придется тщательно продумывать.

Надежная аркебуза – выбор настоящего рейнджера.

R2: REIGN OF REVOLUTION

НАЦИОНАЛЬНАЯ КОРЕЙСКАЯ КУХНЯ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
NHN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Innova Systems
РАЗРАБОТЧИК
Rainbow Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
promo.r2online.ru
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Парадоксально, но бесплатные ММО-игры (free to play) приносят своим владельцам огромные барыши. У этих игр нет подписки, нет ежемесячной абонентской платы, «клиент» скачивается бесплатно из Сети – откуда такой альтруизм, спрашиваешь себя? И страшная правда открывается очень быстро: бесплатно играть, конечно, можно, но по ощущениям это сравнимо с путешествием на старом битком набитом ЛАЗе в 40-градусную жару. И вот подходишь ты к остановке в очередной раз, «предвкушая» эту поездку, а тут подбегает эдакий усач-удалец и предлагает с ветерком прокатиться на его «Волге». За деньги, конечно. Именно так и работают создатели «бесплатных» ММО-игр, с единственной принципиальной разницей: они создали и ЛАЗ, и «Волгу», и дорогу, и город, в котором все это происходит.

Последнее время жутко модной стала система микротранзакций, когда деньги у тебя отнимают небольшими порциями, но часто. Так человеку психологически проще платить. Многие говорят, что 15 долларов за World of Warcraft – непозволительная роскошь, а потом с радостью выкладывают по 500–700 рублей за различные бонусы в какой-нибудь «бесплатной» ММО. На нашем родном Черноземье эта система не просто прижилась, но и принесла отличный урожай, и компания Innova Systems, которая была одним из первых селекционеров-экспериментаторов на этой ниве, не останавливаясь на достигнутом в RF Online, ввозит из Кореи очередное денежное дерево под названием R2: Reign of Revolution.

ПРОЩЕ ПАРЕНОЙ РЕПЫ

К обаятельнейшему роботу из «Звездных войн» R2 никакого отношения не имеет, эта игра совсем про другое.
С убийственной серьезностью и невероятным пафосом нам в очередной раз излагают Эпическую Историю о Битве Богов и Спасении Мира, сложенную из всевозможных фэнтези-штампов. Тут тебе и Юпитер, и драконы, и эльфы, и гномы – все как положено. Предыстория в несколько страниц рассказывается на официальном сайте, но особого отношения к тому, что будет происходить на экранах наших компьютеров, не имеет. Нас разбаловали замысловатыми интерактивными историями, сложными вселенными, все это от лукавого. Кому нужен сюжет, чтобы убить монстров и набирать уровни? Точно не корейцам.
Тем не менее R2 обладает неким шармом, вернее, вполне определенным шармом. Длинноногие эльфийки в коротеньких юбках, огромные резные мечи, красавцы-блондины с невероятным количеством ремней на одежде (как они вообще переодеваются?)… Все это мы, конечно, уже видели в бессмертной Lineage 2 и паре десятков других игр, но для многих эта стилистика по-прежнему не теряет своей привлекательности. Графика в игре выглядит в целом вполне пристойно, учитывая то, что для комфортной игры нужен совсем слабенький компьютер.
Под пестрой аниме-оберткой скрывается невероятно, до зубовного скрежета примитивная боевая и ролевая система. На выбор доступны три лица, три прически и четыре класса: рыцарь, маг, рейнджер и ассассин. У каждого от четырех до шести умений. Магам выдали еще десяток заклинаний. На протяжении всей игры предстоит пользоваться только этой жалкой горсткой приемов, которые еще и заслужить придется: выдаются они на определенных уровнях. Как выяснилось, против монстров полезны вообще одно или два умения, а бой чаще всего будет выглядеть так: выделил монстра, нажал кнопку «базовой атаки» и ждешь, пока твой персонаж его доколотит, иначе потратишь слишком много маны, а восстанавливается она ну очень долго. Все боевые модификаторы аккуратно спрятаны от игрока, в текущей версии нельзя узнать даже силу своего удара или количество здоровья у монстров – правда, это обещают исправить. Единственный плюс – все кристально ясно и просто.

Факты

4 игровых класса

4 приема у рыцаря

5 тысяч человек на одном сервере

1 самый страшный босс – Ифрит

Некоторое разнообразие в бой вносят одноразовые предметы: традиционные бутылки и жезлы, позволяющие использовать различные заклинания. Дополнительным занятным фокусом станет возможность превратиться в любого из обитателей игровой вселенной. Стать жабой, например, не только забавно, но и полезно: благодаря этому можно пробраться мимо монстров, которые своих собратьев не атакуют, или замаскировать свой класс и обмундирование от других игроков.

БИФШТЕКС С КРОВЬЮ

R2 пытается компенсировать примитивизм сложной социальной системой – взаимодействие игроков поставлено во главу угла, и волку-одиночке здесь делать просто нечего. Гильдия – важнейший игровой институт, именно с его помощью твой персонаж сможет улучшить свои параметры и получить новые навыки. У каждой гильдии есть специальное дерево умений, которые игроки должны прокачивать одно за другим. Интересно, что каждое умение доступно только одному из членов гильдии, поэтому группа должна быть действительно сплоченной и действовать слаженно. Обычно эти самые гильдейские умения прибавляют своим членам некоторые постоянные бонусы, например +1 к атаке.

Система PvP в R2 – традиционная корейская. Убить другого игрока можно где угодно, при этом ты получишь штраф в несколько тысяч очков статуса, которые набираются за убийство монстров и выполнение квестов, а если будешь продолжать разбойничать, то получишь статус PK, убийцы персонажей, и на тебя будет открыта охота. Как обычно, после смерти игрок теряет опыт и может выронить несколько ценных предметов из инвентаря, а вот у PK этот риск гораздо выше, чем у законопослушных граждан. Единственный способ избежать этих драконовских мер – объявить войну другой гильдии, тогда ты сможешь убивать ее членов совершенно безнаказанно. Действительно уникальной особенностью R2 является осада замков и захват контрольных точек. Конечно, само по себе все это совсем не ново, но к каждой контрольной точке здесь привязана своя ветка навыков, которую после захвата можно прокачать. Замки традиционно позволяют также облагать налогом близлежащие земли. Возможность отобрать контрольные точки или начать осаду открывается каждую неделю на два часа в воскресенье, если твоя гильдия проиграла бой и не смогла отстоять свою собственность, вместе с ней она потеряет и все навыки, которые удалось прокачать за это время в соответствующей ветке.

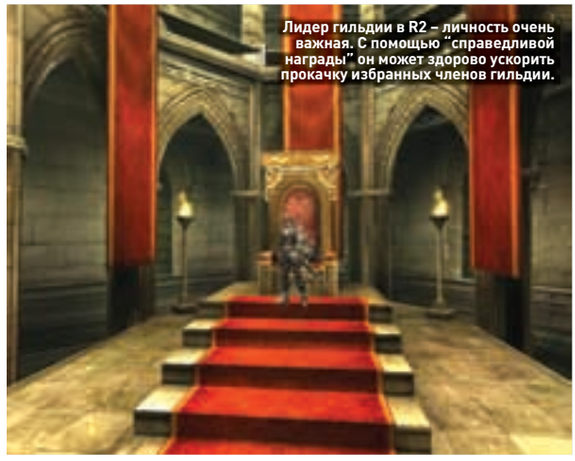
СЧЕТ, ПОЖАЛУЙСТА!

Как и в любой игре, которая надеется заставить игрока отдать деньги по собственной воле, R2 активно напирает на PvP. Докажи, что ты крутой, купи пару полезных предметов. Хочешь отстоять замок и увидеть, как флаг твоей гильдии гордо реет над окрестной губернией? Добро пожаловать в наш магазин. В игре также есть система «премиум эккаунтов», оплатив его, ты сможешь быстрее набирать опыт и получать лучшие предметы с монстров. Здесь-то и припаркована та самая заветная «Волга», которая приносит неслыханные доходы создателям «бесплатных» MMO-игр. Правда, не совсем понятно, зачем вообще ввязываться в этот марафон, когда можно спокойно купить подписку на MMORPG высшей лиги. Ну разве только если тебе уж очень нравится Lineage 2. **PG**

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Осада крепости – мероприятие важное и сложное, требующее проработанной стратегии. Защитникам тоже рекомендуется серьезно задуматься над тем, как они будут оборонять свою твердыню. Задача захватчиков заключается в том, чтобы прорваться к так называемому камню защиты и разрушить его, причем сделать это может только глава гильдии. Если в атаке участвует союз из нескольких гильдий, то замок перейдет к тому лидеру, который нанес последний удар. Так что лучше клювом не щелкать.

Местных ездовых животных можно приобрести в личную собственность, а можно вызывать на время с помощью жезла.



Лидер гильдии в R2 – личность очень важная. С помощью "справедливой награды" он может здорово ускорить прокачку избранных членов гильдии.

ДЕЛАЙТЕ ВАШИ СТАВКИ, ГОСПОДА!

Дополнительной статей доходов в R2 могут стать азартные игры. На специальном ипподроме регулярно проводятся бега, где можно делать ставки на победителя. Если твой фаворит придет первым, получишь пригоршню местной валюты. В игре также работает тотализатор, в котором можно поставить деньги на победителя в осаде той или иной крепости. Здесь уже ты можешь проявить свой аналитический талант и проанализировать ситуацию, не доверяясь слепой удаче.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN

Факты

2 новые расы в дополнении

2 героя могут сойтись в сетевой схватке один на один

1 универсальный ресурс – золото

Все население замка вышло посмотреть на дивных зверей.

Нет ни лестниц, ни осадных орудий. Будем ломать стены крепкими лбами.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS – BATTLE MARCH

ЛЕВОЙ, ПРАВОЙ!

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Bandai Games
РАЗРАБОТЧИК
Black Hole Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.markofchaos.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года

Вышедшая в конце 2006 года «Warhammer: Печать хаоса» получила неоднозначные отзывы. Проект получился неплохой, но потенциал игровой вселенной так и остался нераскрытым. Венгры из Black Hole Games учли все свои ошибки и в дополнении собираются показать нам, какой должна быть идеальная стратегия в реальном времени в мире Warhammer.

Основная задача создателей – сделать успешный коммерческий проект, который заинтересует как можно больше игроков и при этом не разочарует давних поклонников игровой вселенной. Авторы справедливо рассудили, что главное в современной стратегии – не утомительный сбор ресурсов и налаживание инфраструктуры, а динамичные схватки огромных армий и графические красоты. Поэтому в Warhammer: Mark Of Chaos – Battle March не ищи ни строительства, ни шахтеров с землепашцами. Battle March – гимн войне!

Разработчики уверяют, что визуально игра нас также не разочарует. И подкрепляют свои слова скриншотами, которые вмиг развеяли все наши сомнения в правомерности таких заявлений. Детализация даже при максимальном приближении впечатляющая. К тому же, как и в последних играх серии Total War, каждый юнит не выглядит продуктом фабрики клонов, а обладает индивидуальной внешностью. Приятная мелочь: на щитах и доспехах солдат можно разместить самостоятельно изготовленную эмблему.

Традиционно в дополнении нас ждут новые юниты и новые расы. К четырем уже известным по оригиналу прибавятся еще две – Темные эльфы и Союз орков и гоблинов. Игра за каждую из них имеет свои особенности. Эльфы хорошо разбираются в магии, а орки и гоблины по старинке делают ставку на грубую силу. Кроме того, если первые представляют собой хорошо организованные войска, то вторые – огромную, хаотически перемещающуюся толпу, которой чужды военные построения.

В дополнение к знакомым по Mark of Chaos героям мы получим чемпионов – прокачанных воинов, сравнимых по боевой мощи с несколькими обычными отрядами. Появятся и новые тактические особенности, которые внесут свои коррективы в баталии. Теперь, например, если отряд долго марширует, то перед сражением ему необходимо дать передышку, иначе пиши пропало. Боевой дух упадет, вояки разбегутся кто куда, оставив полководца разбираться с враждебной армией в одиночку. Большой простор для тактической мысли откроет возможность подбора оружия и брони для каждого отряда. Что лучше – армия медленных «танков» или войско легко экипированных, но стремительных бойцов? Выбор за тобой.

Всего же в дополнении нам предложат три новые кампании: за Союз орков и гоблинов, за Орды хаоса и, разумеется, за людей.

В списке сетевых режимов также пополнение. Анонсирован новый вид сражений – битва героев один на один.

У Warhammer: Mark Of Chaos – Battle March есть все, чтобы выйти на качественно новый уровень. Случится ли это, станет ясно после релиза, который намечен на сентябрь этого года. **PG**

ДВЕ ВСЕЛЕННЫЕ

В игровом мире Warhammer существует два направления: сказочный сеттинг Fantasy Battles и мрачная вселенная будущего Warhammer 40.000. Как видно, за тысячи лет в мире мало что изменилось. Как воевали, так и продолжают воевать.

THE HISTORY CHANNEL.
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА В АМЕРИКЕ
ЦЕНА СВОБОДЫ
СУДЬБА АМЕРИКИ В ТВОИХ РУКАХ
ACTIVISION
PLAY TEN

THIS IS VEGAS

ЦАРСТВО ПОРОКА

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Surreal Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
vegas.midway.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Алан Патмор (Alan Patmore), глава Surreal Software, руководитель проекта The Suffering

Лас-Вегас, в народе известный как Город грехов, был основан 15 мая 1905 года и вырос из оазиса, случайно обнаруженного посреди пустыни Мохаве. Уже к 1915 году за ним закрепилась репутация столицы всевозможных вольностей – там, например, регулярно проводились жестокие «гладиаторские» бои, участники которых сражались за крупные денежные призы. К середине XX века мегаполис превратился в рай для поклонников азартных развлечений и благополучно просуществовал в этом качестве до наших дней. Население современного Лас-Вегаса составляет порядка полумиллиона человек, а большую часть города занимают роскошные отели и казино. За деньги там можно купить практически любые, даже самые экзотичные, удовольствия.

Не удивительно, что этот «земной эдем» пользуется бешеной популярностью у всех, кто живет на широкую ногу. Трудно представить реакцию общественности, если какой-нибудь свихнувшийся политикан решит «прикрыть лавочку», превратив царство порока в заурядный городишко для семейного отдыха. Именно такой коварный план вынашивает Престон Бойер – главный злодей экшена This is Vegas. Твоя цель высока и благородна: остановить зарвавшегося моралиста и вернуть Лас-Вегасу его истинный, пусть далекий от благочестия, но такой привлекательный облик. И нужно-то для этого всего ничего: как следует покутить на местных дискотеках, сорвать банк в казино, начистить морды нескольким верзилам – словом, полноценно отдохнуть.

КУЛАЧНЫЕ БОИ

Главный герой прибывает в Город грехов с жалкими 50 баксами в кармане, но их хватит, чтобы начать порочный вояж. Ты волен путешествовать в любом направлении, причем не только пешком, но и на роскошных автомобилях. Разумеется, последнюю

Азартным развлечениям уделяется самое пристальное внимание – город пестрит шикарными казино.

Факты

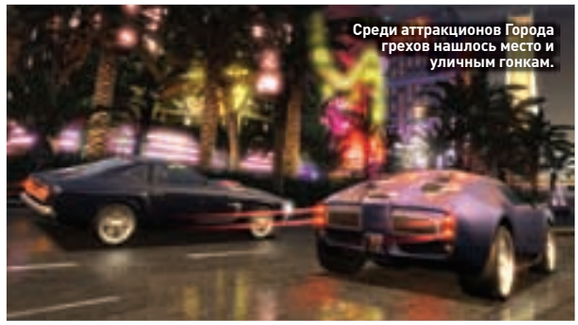
1 бесшабашный герой приятной наружности

1 коварный тип, решивший «испортить» Лас-Вегас

3 популярные в казино азартные игры

ЖИЗНЬ ЗА СПИНОЙ

Одной из характерных особенностей Grand Theft Auto, раздражающей многих игроков, являются исчезающие машины. Стоит выпустить чужой автомобиль из поля зрения, как он бесследно растворяется в воздухе. Создатели This is Vegas предусмотрительно избежали таких казусов: обернувшись, ты увидишь тех же пешеходов и тот же транспорт, которые мгновение назад были у тебя за спиной. Учитывая, что жизнь в городе бьет ключом, такая дотошность придется кстати.



Среди аттракционов Города грехов нашлось место и уличным гонкам.

модель «Феррари» сразу заполучить не удастся, но хоть какой-то личный транспорт доступен изначально. Когда на банковском счете заведутся деньги, а местные бизнесмены и криминальные доны станут тебя уважать, можно будет пополнить коллекцию автомобилей эксклюзивными моделями. По доброй традиции Grand Theft Auto машины хранятся в разбросанных по всему городу гаражах, но до такого «буржуйства» нужно еще дорасти.

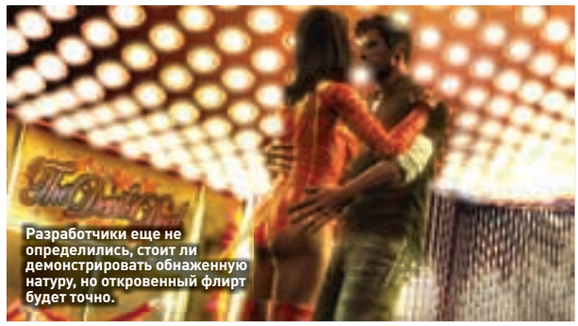
Разбогатеть в виртуальном Лас-Вегасе можно двумя путями: подрывая бюджет казино баснословными выигрышами и выполняя задания влиятельных дельцов, которые отнюдь не в восторге от безумного плана Бойера. Миссии варьируются от трюковых кулачных потасовок до мужского стриптиза в ночном клубе, но пока авторы поделились подробностями лишь драк. Герою стоит рассчитывать только на собственные руки и ноги – оружие в игре будет, но ему отводится скорее вспомогательная роль. Зато кулачные бои проработаны великолепно: в твоем распоряжении есть несколько простых приемов, блокирующие движения и зрелищные комбинации, после которых врагу придется собирать выбитые зубы сломанными руками.

ТУЗ В РУКАВЕ

Азартным развлечениям уделяется самое пристальное внимание – город пестрит шикарными казино, срисованными с настоящих игорных домов. Во избежание недоразумений разработчики не стали использовать реальные названия, но истинные знатоки легко узнают в гигантской пирамиде «Майан» (Mayan) здание «Люксор» (Luxor), а за незатейливой вывеской «Биг Топ» (Big Top) скрывается настоящий «Циркус Циркус» (Circus Circus). Интерьеры и фасады зданий оформлены с подобающим Вегасу шиком – от разноцветного неона и стеклянных поверхностей рябит в глазах.

Выбор игр на первый взгляд довольно скромен – тебя ждут всего три аттракциона, зато каждый из них продуман до мелочей. Например, для картежных партий в «Блэкджек» (он же «Двадцать одно» или «Очко») выстроена целая шулерская система. Нацепив специальные солнечные очки, ты сможешь разглядеть условные знаки на меченой колоде и с большой долей вероятности угадать карту. Правда, это непременно вызовет подозрение у наблюдателей, и когда жульничество раскусят, мирная партия перерастет в жестокий мордобой.

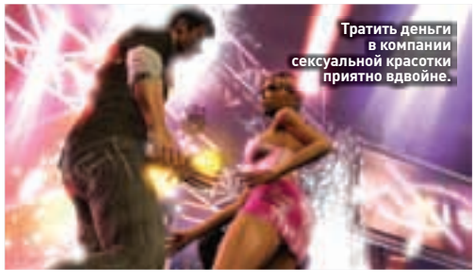
Кроме «Блэкджека» запланирован покер и слот-машины – так называемые «однорукие бандиты». Но даже если тебе удастся сорвать огромный куш, баснословно разбогатеть и скупить все, что продается, This is Vegas на этом не закончится. Студия Surreal Software ориентируется на практически бесконечный геймплей и обещает регулярно подкармливать публику свежими развлечениями. PG



Разработчики еще не определились, стоит ли демонстрировать обнаженную натуру, но откровенный флирт будет точно.

НЕПРЕРЫВНЫЙ РОСТ

Разработчики обещают регулярно обновлять Лас-Вегас, причем первую добавку игроки смогут загрузить уже через месяц после выхода игры. Речь идет главным образом о новых зданиях. Когда проект появится в продаже, некоторые постройки будут опутаны строительными лесами и соответственно закрыты. Ты получишь к ним доступ, если скачаешь дополнение, но придется ли за него платить – неизвестно. Также авторы планируют многопользовательский режим, однако описать его в деталях пока не готовы.



Тратить деньги в компании сексуальной красотки приятно вдвойне.

Если парня заподозрят в жульничестве, проблем не избежать.

Машины можно выигрывать или просто угонять.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХИТ
CODENAME: PANZERS™
ВЕРНУЛСЯ!
МНОГООБРАЗИЕ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
РАЗВИТАЯ СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ВОЙСКАМИ
ВЫСОКАЯ СТЕПЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ
УНИКАЛЬНЫЕ АПГРЕЙДЫ ТЕХНИКИ

© 10tacle Studios AG, 2008. Codename Panzers: Cold War - produced by NORDIC Game Production GmbH & Cie. KG. Разработка компании Stormregion Software Development Kft. Все права защищены. Powered by Gepard, Stormregion и Codename:Panzers являются зарегистрированными товарными знаками Stormregion Software Development Kft. GameSpy и дизайн логотипа Poawered by GameSpy являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Реклама

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN

Даже по очертаниям кораблей можно понять, что ребята плывут не на переговоры.

Панель управления империей. Сделано скромно и со вкусом.

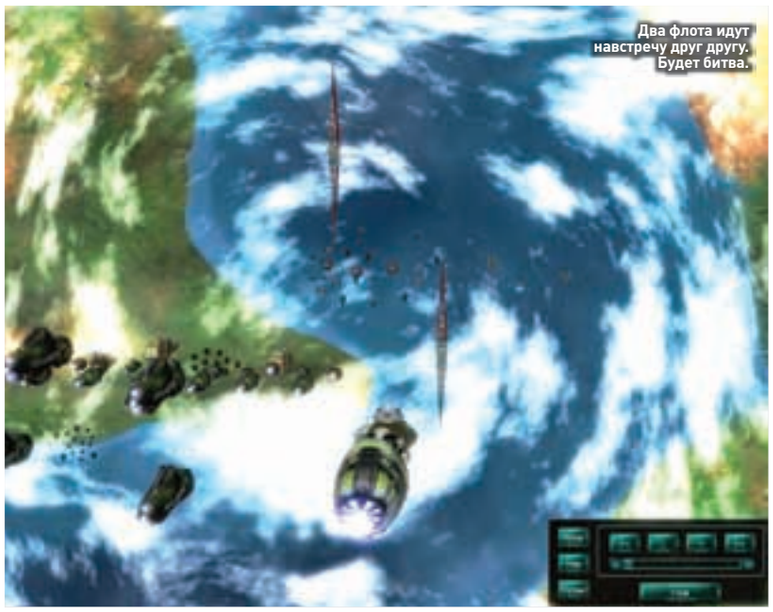
LOST EMPIRE: IMMORTALS

БОЛЬШАЯ ИГРА ИЗ МАЛЕНЬКОЙ

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Pollux Gamelabs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.paradox-plaza.com/lostempire
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Есть древняя восточная притча. Когда Бога спросили о том, кто самый лучший полководец на свете, он задумался. Потом ответил, что величайший стратег на Земле – сапожник из маленького городка, который изо дня в день чинит сапоги. Просто он не получил шанса, не реализовал своих возможностей, которые были даны ему свыше. Мы – те, кто играет в глобальные стратегии, – тоже немного полководцы. Но в отличие от сапожника у нас все же есть возможность выяснить, насколько велик наш талант. На виртуальных просторах.

Сейчас на троне глобальных космических стратегий восседает Брэд Уордел (Brad Wardell) – создатель великолепной Galactic Civilizations. Он всем доказал, что и в наше время игры такого непопулярного жанра могут хорошо продаваться и приносить прибыль, хоть и выпускаются только на PC. Датчане из Pollux Gamelabs жаждут повторить его успех и нескромно заявляют: «Мы делаем лучшую в мире TBS на космическую тематику». Верить им или нет, каждый решит для себя сам. Я лишь добавлю, что компания Paradox Interactive согласилась издавать дебютный проект начинающих игроделов. А уж эти шведы знают толк в хороших играх: на их счету такие проекты, как «Европа» и «День Победы».



Два флота идут навстречу друг другу. Будет битва.

КОСМИЧЕСКИЕ РАЗБОРКИ

Завязка тривиальна: когда-то давно в далекой галактике правили великие и могучие Бессмертные. Их царствование могло бы длиться вечно,

Шпионаж, заговоры и тайные союзы – весьма эффективные меры в борьбе за галактическое превосходство.

Факты

6 рас, доступных для прохождения

45 различных цивилизаций

2 бессмертных сверхсущества

если бы не вспыхнувший конфликт, который привел некогда могущественную расу к самоуничтожению. Но природа не терпит пустоты. Другие существа начали бороться за власть над космосом. Однако в затянувшийся на несколько тысяч лет раздел мира вновь вмешиваются двое Бессмертных, имеющих, впрочем, различное представление о светлом будущем.

В Lost Empire игроку предложат два режима прохождения. В сюжетном режиме нам предстоит присоединиться к одному из Бессмертных, выполнять его задания и привести свою расу к победе. А режим «песочницы» напомнит нам Civilization в космосе. В галактике, размеры которой устанавливает сам игрок, необходимо задавить конкурентов технологическим превосходством, дипломатией или банально всех прирезать. Легко не будет – ведь на космических просторах проживает около полусотни различных рас. Часть из них играбельные (см. врезку), остальных мы встретим по ходу прохождения кампании.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАВОЕВАНИЮ ГАЛАКТИКИ

Начинается игра стандартно – выбираем себе приглянувшуюся расу и получаем в свое распоряжение маленькую планетку на краю галактики да несколько кораблей в придачу. Первоочередная задача – колонизировать как можно больше миров, пока до них не добрались соперники. Для каждой захваченной планеты выбираем специализацию – промышленную, научную или военную – и продолжаем экспансию. До тех пор, пока не столкнемся лоб в лоб с противниками.

В игре предусмотрено восемь видов космических кораблей – от юркого истребителя до огромного линкора. Каждое судно можно спроектировать самому в специальном редакторе, указав тип корпуса, двигателя и т.д.

К сожалению, сражений в реальном времени не будет. Игрок расставляет корабли, дает команду к бою и наблюдает за баталией, исход которой зависит от выбранной тактики. Каждая раса воюет по-своему. Против одних нужно выставлять маленькие и быстрые корабли, других – давить огневой мощью неповоротливых флагманов. Впрочем, секрет успеха – в грамотном сочетании различных тактик (например, дать команду тяжелым судам атаковать в лоб, а истребителям – обойти противника). Также очень важно опередить всех в научном развитии. Здешнее дерево технологий включает в себя 12 областей науки с множеством ответвлений. Во всем сразу превзойти оппонентов не получится, поэтому, учитывая преимущества своей расы, важно выбрать правильный вектор развития. Одним нужны самые быстрые корабельные двигатели, другим – крепкая броня.

Дополнительный вклад в общую победу принесет дипломатия. Шпионаж, заговоры и тайные союзы – весьма эффективные меры в борьбе за галактическое превосходство. Как и в фэнтезийных RTS, в Lost Empire: Immortals есть свои герои, которых здесь называют Лидерами.

И ПОДАРКИ В ПРИДАЧУ

Авторы также задумали многопользовательский режим. Правда, как он будет выглядеть, пока неясно.

Кроме того, после выхода проекта разработчики обещают на своем сайте выложить редактор, в котором все желающие могут изменить многие параметры игры. Все говорит о том, что нас ждет самобытная космическая стратегия, но вот станет ли она достойной соперницей Galactic Civilizations, покажет время. **PG**

КТО ЗДЕСЬ?

Галактика в Lost Empire густо населена. За время игры мы повстречаем около полусотни рас, включая полумифических драконов Чи Ланг. Шесть сторон играбельны. А именно: Жестокая орда, по своей социальной структуре напоминающая муравьев, хакеры Мегалиане, кристаллообразные Спириты, раса киборгов Алкитс, тритоны, которые не могут жить без воды, и, конечно, люди. Искусственный интеллект каждой из рас уникален. Чтобы одержать победу над всеми противниками, придется не раз пересматривать стратегию экспансии.

Только поклонник космических стратегий может оценить подобную красоту.

Космическая дуэль. Двое дерутся, третий не мешает.

ОТКУДА НОГИ РАСТУТ

Глобальные космические стратегии – немолодой жанр. Его основы были заложены еще в 1993 году игрой Masters of Orion. Уже тогда присутствовали дерево исследований и тактические бои. Затем вышла Masters of Orion 2: Battle at Antares, по праву считающаяся лучшей игрой серии. Но вскоре мода на космические TBS сошла практически на нет, геймеры переключились на экшены и шутеры, да и достойные проекты не появлялись. Вновь заинтересовать публику смогла Stardock со своей Galactic Civilizations 2: Dread Lords. Сейчас жанр переживает второе рождение.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

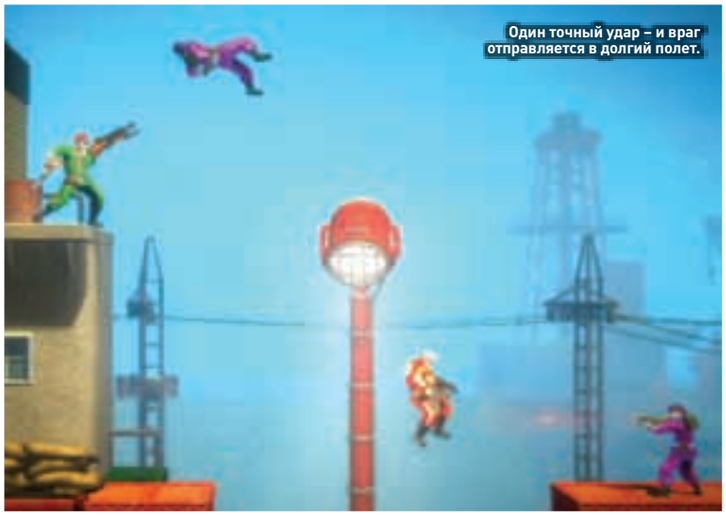
Факты

1 красный комбинезон

2 отважных героя в кооперативном режиме

10 долларов за дистрибутив игры

50 головокружительных уровней



BIONIC COMMANDO REARMED

ЖАНР ИГРЫ
Platformer
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bioniccommando.com
ДАТА ВЫХОДА
Май 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Тошиаки Мори (Toshiaki Mori)

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

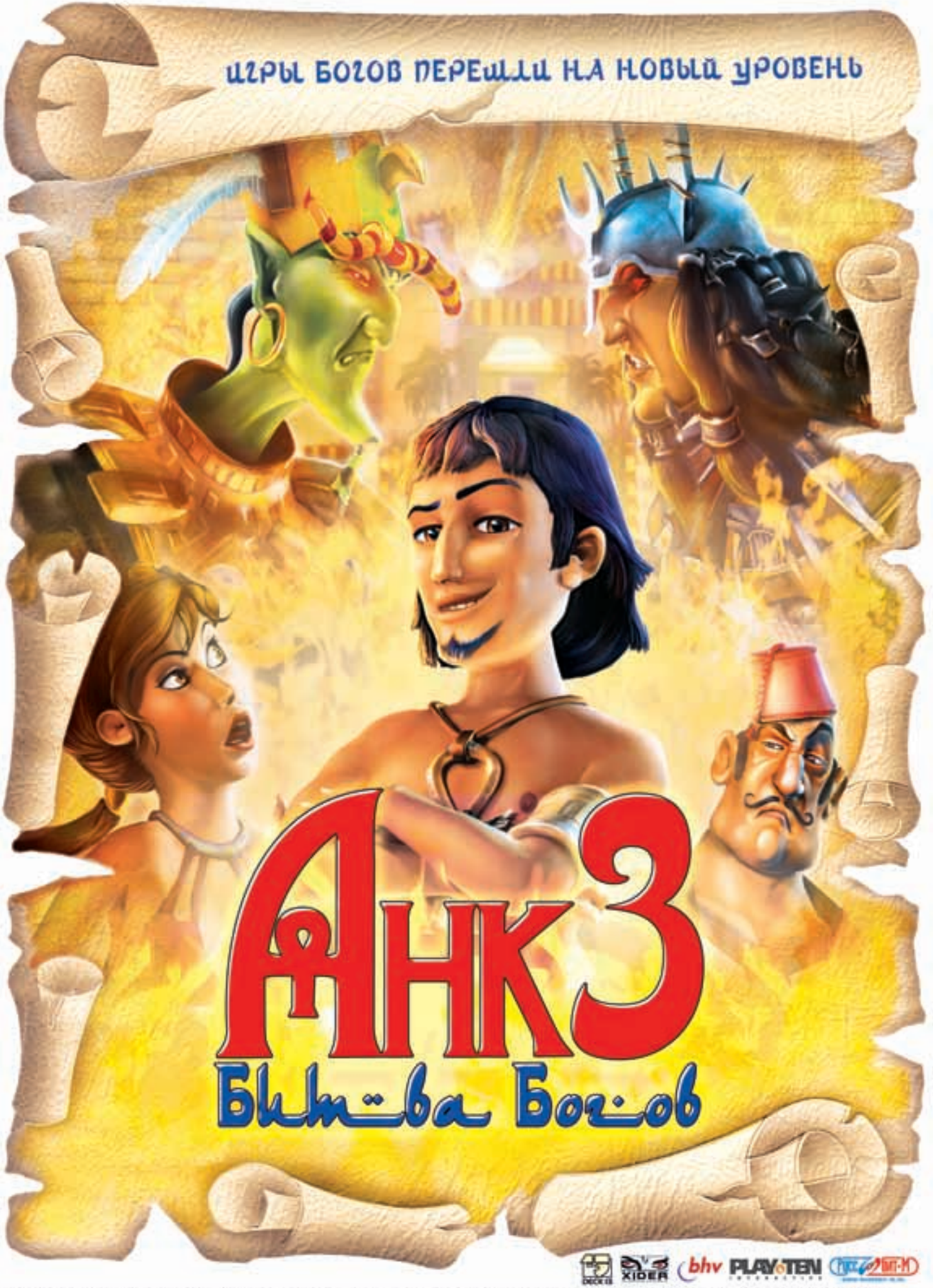
Хороший платформер – двухмерный платформер. Истинные ортодоксы предпочитают классику: Saboteur и тот, образца 1988 года Bionic Commando. Игра была чудная, превосходная, не зря она вышла практически на всех популярных в то время игровых платформах.

С тех пор минуло немало лет. Многие поклонники Bionic Commando уже успели разменять четвертый десяток. В таком возрасте новое воспринимается с трудом. Специально для почтенных ветеранов и любителей ретро шведская студия GRIN делает ремейк Bionic Commando Rearmed, строго следуя заветам оригинала. Любопытный факт: BCR планируют распространять исключительно по интернету за сущие по нынешним меркам копейки – 10–15 долларов. Сей факт не означает, что разработчики экономят на графике и спецэффектах: производство двухмерной игры обходится гораздо дешевле современных блокбастеров. К тому же для своего жанра BCR выглядит превосходно. В основу ремейка была положена NES-версия Bionic Commando. Главный ее герой Натан Спенсер – солдат нового поколения. В бою он потерял левую руку, которую вскоре заменил сложный бионический манипулятор. В старой японской версии игры Спенсер сражался с неонацистами, возглавляемыми Адольфом Гитлером. Но американцы сочли такой вариант неполиткорректным и заменили фюрера на обычного негодяя с кодовым именем Master D, а его прихвостней – на имперцев (Imperials). Несмотря на то что авторы стремятся наиболее точно передать дух оригинала, нововведениями они также не брезгуют. В игре появится кооперативный режим, рассчитанный на двух человек. Помощником Спенсера станет Супер Джо (Super Joe) – герой самой первой версии Bionic Commando, выпущенной на игровых автоматах. Отважная парочка будет действовать в связке: пока Джо атакует врага, Натан толкает приятеля в спину своей бионической рукой, придавая ему необходимое ускорение. Двигаясь достаточно быстро, можно запросто увернуться от вражеских пуль. Но это еще не все таланты героя. Если раньше падение с большой высоты означало неминуемую гибель, то теперь благодаря специальному умению он сможет прямо в полете ловко хвататься за выступы и с легкостью преодолевать любые препятствия. В бою Натан предпочитает дробовик и гранаты, но при случае готов разить врага и своим кулачищем. Кончились патроны? Самое время схватить бочку и бросить ее в неугодных. Этот прием особенно пригодится в схватках с боссами. Нам довелось увидеть один из таких поединков, где Спенсер сражался с летающим монстром, похожим на металлического жука. Сначала Натан, бросая во врага подручные предметы, заставил того спуститься на землю, после чего применил огнестрельное оружие. Сюрпризов нам готовят предостаточно. Осталось дождаться мая – тогда и увидим, на что действительно способен бионический коммандо. **PG**

ДИЗАЙН ОТ ТОШИАКИ

Дизайн Bionic Commando Rearmed разработан художником Тошиаки Мори (Toshiaki Mori), одним из самых талантливых сотрудников компании Capcom. До этого Тошиаки успел потрудиться над таким проектом, как Resident Evil: Dead Aim. Так что в его таланте мы не сомневаемся.

Пора тряхнуть стариной. Натан Спенсер возвращается. Эти руки – не для скуки!

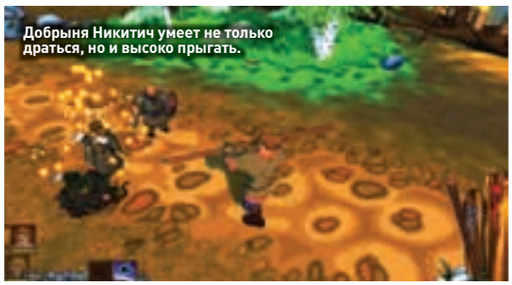


© 2008 bhv Software GmbH. All rights reserved. Ankh and XIDER are trademarks are trademarks of bhv Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Гейм Тек Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестселер». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Красота! В какой еще игре увидишь исконно русские пейзажи?


Добрыня Никитич умеет не только драться, но и высоко прыгать.

У каждого богатыря свое дерево умений.

ТРИ БОГАТЫРЯ

СЛАВЯНСКИЙ СЛЭШЕР

ЖАНР ИГРЫ
Action

РАЗРАБОТЧИК
Cats Who Play

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.catswhoplay.com/projects.php?project_id=12&lang=ru

ДАТА ВЫХОДА
Апрель 2008 года

Чем славянская мифология хуже древнегреческой или скандинавской? Да ничем. Наш Змей Горыныч даст фору любому дракону, а Алеша Попович запросто одолеет взвод орков. Тем не менее на виртуальных просторах разгуливает не один Локи, Тор и Геракл, а сколько мы видели Богатырей, Леших и Кощеев Бессмертных?

Можно, конечно, вспомнить проект 2003 года «Три богатыря, или Очень страшная сказка» или одноименную игру по мотивам мультипликационного фильма «Алеша Попович и Тугарин Змей», но это все адвенчуры. В более «подвижных» жанрах герои русского фольклора пока не появлялись. Исправить недоразумение взялась компания Cats Who Play, для которой «Три богатыря» – дебют на ниве игропроизводства.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Однозначно определить жанр «Богатырей» затрудняются даже разработчики. Пытаясь описать происходящее на экране, они вспоминают и превосходный экшен-файтинг Oni, и легендарную RPG Diablo 2, и совсем недавний мультиплеерный шутер Team Fortress 2. И если с последним игру про Муромца и Ко, очевидно, роднит мультяшный стиль, то что общего у проекта CWP с Diablo 2 – неизвестно.

В «Трех богатырях» Cats Who Play использует технологии собственного производства.

«В "Богатырях" игроки смогут проводить суперкомбы простым кликом мыши, как в Diablo 2. С творением Blizzard Entertainment нашу игру также роднит возможность смены экипировки и оружия персонажа, его прокачка и выполнение мини-квестов» – отмечает Юрий Тузовский из Cats Who Play.

Авторы уделяют пристальное внимание интерактивности. Взаимодействие персонажа с окружающими его объектами просчитывается по всем законам физики. За примерами далеко ходить не надо: Добрыня Никитич, разгуливая по пшеничному полю, приминает колосья, наскакивая на хиленькую ограду, рушит ее. Причем разлетевшиеся по сторонам доски всякий раз падают на землю по-разному. Если ноги героя встретят на своем пути ведро или небольшую копну сена, то не пройдут сквозь объекты, а обязательно отфутболят их. Любо-дорого смотреть, как отправленные в полет враги налетают на брошенные на обочине телеги, которые после рокового столкновения значительно деформируются.

Рассказывая о «Богатырях», разработчики вспоминают и экшен-файтинг Oni, и легендарную RPG Diablo 2, и мультиплеерный шутер Team Fortress 2.

Факты

1 главный босс – Соловей-разбойник

3 богатыря спасают землю русскую

4 эпизода задумали разработчики

Конек Алеши Поповича – дистанционная атака.

Каждый из трех героев, путешествующих вместе (переключиться с одного на другого можно в любой момент), имеет свою специализацию и уникальные способности. Илья, тяжелый и неповоротливый, исключительно хорош в ближнем бою. Он заправски орудует мечом, укрывается за щитом и ничтоже сумняшеся сминает толпы супостатов. Быстроногий Добрыня мастерски управляется с копьем и с легкостью может догнать шустрых и юрких противников, досаждающих грузному Муромцу. Кроме того, Никитич использует свое копье в качестве шеста для прыжков, что позволяет преодолевать овраги и ручьи, перелетать через стены вражеской крепости и устраивать диверсии, добывать бонусы в труднодоступных местах. Алеша – меткий стрелок из лука. Чтобы братьям-богатырям было легче в ближнем бою, Попович может снять пару-тройку негодяев снайперскими выстрелами еще до стычки.

ПО ПЫЛЬНОЙ ПО ДОРОЖКЕ

Выполнение каждой комбы требует определенного количества «богатырской силушки», которая восстанавливается со временем (ускорить процесс можно различными снадобьями и мазями). Выполняя квесты различных NPC и расправляясь с врагами, славянские гладиаторы накапливают очки опыта и получают «звезды», которые можно потратить на покупку новых приемов или углубленное изучение уже известных. Улучшенные комбы требуют меньше «богатырской силушки» для выполнения.

И последствия для врагов становятся куда серьезнее: «прокачанным» приемом можно не только уменьшить на пару делений полоску жизни супостата, но и, например, оглушить его или сбить с ног. Поэтому далеко не всегда новая комба – лучшая комба. Иногда полезнее прокачивать первую и самую простенькую способность и, умело ею пользуясь, противостоять даже очень сильным противникам.

Судя по увиденным роликам, разработчикам хватит выдумки и профессионализма довести проект до ума и представить на суд общественности уже в апреле. **PG**

ГЕЙМПЛЕЙ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Разрабатывая «Трех богатырей», Cats Who Play использует собственные технологии. Забавный мультяшный стиль умиляет, но продвинутой графику на сегодняшний день не назовешь (хотя заросли травы действительно великолепны). Зато «Богатыри» могут похвастаться интерактивным окружением и хорошей физикой – уже в общем-то немало для дебютного проекта. Во главу угла авторы ставят игровой процесс.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

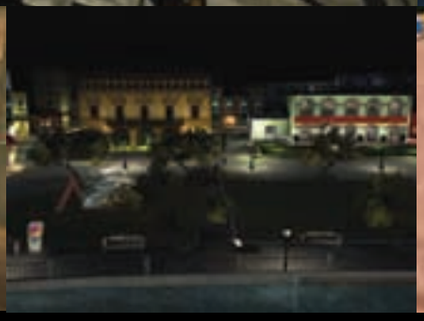
Cats Who Play уже задумала четыре серии «Богатырей». Сюжет первой, которая выйдет в апреле, будет закручен вокруг борьбы с Соловьем-разбойником и его приспешниками. Герои, которые воссоединятся в процессе игры, начнут зачистку родных просторов от разбойников разных мастей, повстречают волхвов и рыбаков, помогут деревенскому люду. А в конце их ждет сражение с самим свистуном.

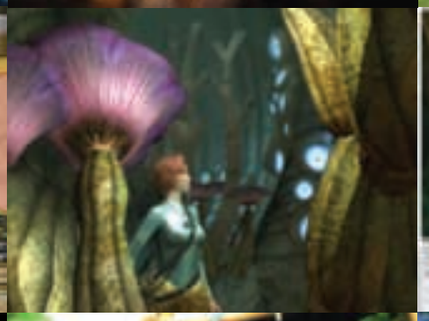
В следующих частях ожидаются новые персонажи: Александр Невский, кочевники, различные сказочные чудища.

За выполнение квестов местных жителей богатыри получают очки опыта.

Бонусы могут выручить в трудную минуту.

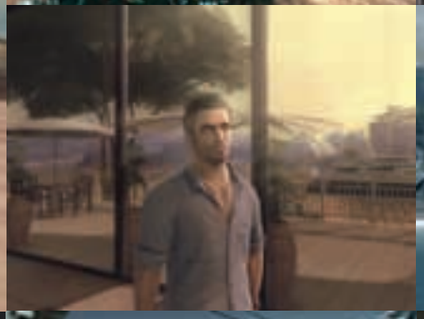
стр. 102

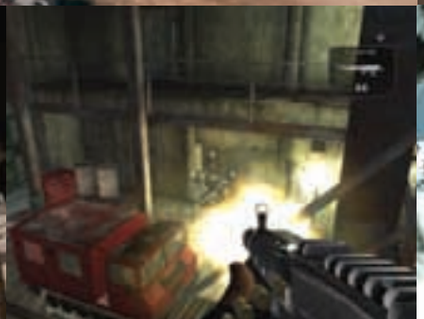


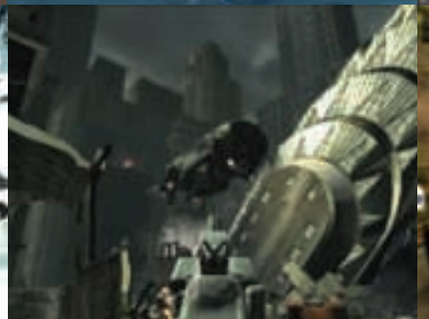


РЕЦЕНЗИИ

стр. 126







стр. 104

стр. 130

Темная
сторона силы

Turok	*104*
Джек Кейн	*122*
DeathTrack: Возрождение	*126*
7.62: Перезарядка	*130*
Lost. Остаться в живых	*132*
Conflict: Denied Ops	*134*
Hour of Victory	*136*
Turning Point: Fall of Liberty	*138*
Адреналин 2: Анархия	*140*
Правда о девятой роте	*142*

Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Светлая
сторона силы

Пенумбра 2: Дневники мертвецов	*102*
Sins of a Solar Empire	*108*
Culpa Innata: Презумпция виновности	*112*
Европа III. Войны Наполеона	*116*
eXperience112	*118*
EverQuest II: Rise of Kunark	*124*

ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2" , "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD ROM
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

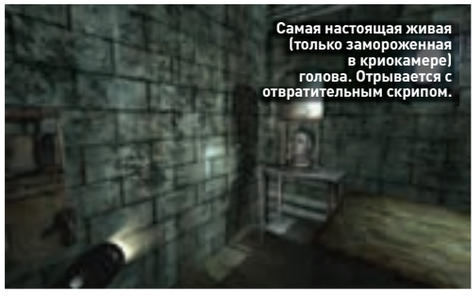
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Основана компания, выходит забавный «ужастик» с видом «сверху» – Fiend.

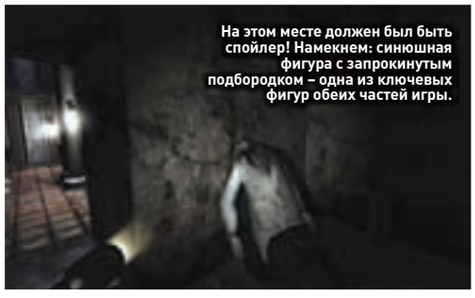
2005 Выходит первая серьезная игра – двумерный шутер с элементами 3D-графики Energetic.

2008 В профайле студии – два не анонсированных пока проекта.

Точно из таких же автоматов автор этих строк в нежном возрасте как-то вытащил в один присест крем для бритья, статуэтку из плексигласа и подарочный набор открыток. За спиной, разумеется, не бесновались два инфицированных неизвестным вирусом существа – а так очень даже похоже.



Самая настоящая живая (только замороженная в криокамере) голова. Отрывается с отвратительным скрипом.



На этом месте должен был быть спойлер! Намекнем: синюшная фигура с запрокинутым подбородком – одна из ключевых фигур обеих частей игры.

ЖАНР ИГРЫ
Survival Horror/ Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Frictional Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1,5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.penumbrablack-plague.com

ПОХОЖЕСТЬ
Пенумбра: Темный мир

НУЖНЫЕ ВЕЩИ

ПЕНУМБРА 2: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

Survival – от глагола «выжить». А выживать с «ремингтоном» в руках, да с двумя дюжинами позвякивающих в карманах патронов, да с фонариком в нагрудном кармане... В таких условиях слово «выжить» относится скорее к тем несчастным, кто пытается выживающему помешать. Это нечестно. Это, знаешь ли, то, что отличает рыбалку от охоты: у рыбы, плывущей на подрагивающий силуэт червя на крючке, есть хоть какой-то шанс – в отличие от глядящего в бездонную черноту оружейного дула оленя. У рыбы есть шанс.

Да, и еще. Когда ты один – ты один. Ты ощущаешь это вздыбленными волосками на запястье, кончиками заледеневших пальцев на ногах, в мгновение помертвевшей кожей щек. Ты один. Это значит, что, пока ты открываешь дверцу стенного шкафчика, твоя спина беззащитна – ты весь беззащитен, потому что обе руки заняты. Одна открывает дверцу, вторая удерживает ящик, чтобы он, старый, разбитый, не сорвался и не улетел вниз, туда, где совсем темно и где что-то шуршит под ногами – не то высохшая от времени бумага, не то какие-то неосторожные насекомые... не то что-то еще.

КОГДА ТЫ ОДИН – ВСЕ СОВСЕМ ПО-ДРУГОМУ

Когда ты один – ты забегаешь в первую попавшуюся дверь; с ужасом понимаешь, что это клетушка размером два на два со сломанным телевизором и ободранным креслом; хватаешь кресло; баррикадируешь им дверь; прячешься в самый темный угол... и ждешь, ждешь, ждешь, когда же этот ужасный рык за стеной стихнет. Или станет глуше – а это означает, что источник звука повернул в другую сторону. И тогда можно отодвинуть кресло в сторону (аккуратно, чтобы не скрипнуть лишний раз гнилой половицей), приоткрыть дверь и выглянуть в коридор. Разумеется, одним глазком. Разумеется, без фонарика – к чему эти издевки? Какой еще фонарик? С тем же успехом можно было бы крикнуть в эту черноту через мегафон: эй, вот он я, бегом сюда, кто первый – тому достанется самое вкусное! Конечно же – никакого света. Потому что эти существа... кто бы они ни были... Они очень чувствительны к нему. Они могут заметить... отличить этот всплеск света от мерного сияния редких потолочных ламп. Они могут увидеть. И тогда... И тогда все пропало, потому что они кажутся очень смешными, пока не подбегают к тебе – стремительно, неотвратимо, эти бледные, пепельного цвета ангелы смерти – и не заносят над головой свое оружие. Скажем, кусок водопроводной трубы. Как далеко ты сможешь уйти, получив по голове куском водопроводной трубы?

И никакого «ремингтона». Решительно никакого «ремингтона», не говоря уже о полуавтоматическом пистолете или винтовке с лазерным прицелом. Потому что в реальной жизни полуавтоматический пистолет оказывается под рукой слишком редко – и почти никогда в том случае, когда он нужен.

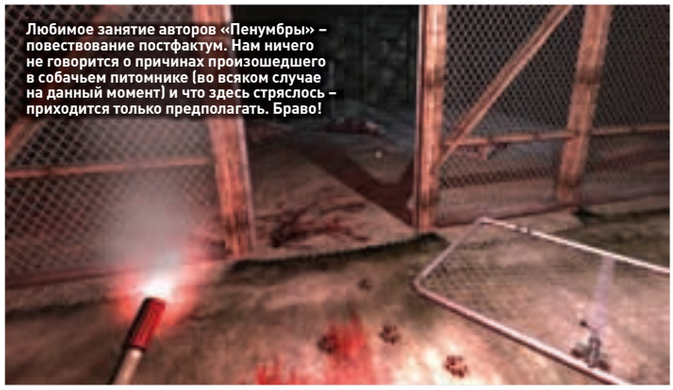
Первый же монстр появляется в тот момент, когда ты, безоружный, стоишь в маленькой каморке спиной к двери. Разумеется, со спины.

Факты

5 часов потребуется на полное прохождение игры

4 удара может выдержать главный герой, прежде чем свет в его глазах померкнет

1 раз придется выбраться на поверхность Земли – и это будут одни из самых страшных минут



Любимое занятие авторов «Пенумбры» – повествование постфактум. Нам ничего не говорится о причинах произошедшего в собачьем питомнике (во всяком случае на данный момент) и что здесь стряслось – приходится только предполагать. Браво!

Голос в голове, раздражающий, надоедливый голос чеканит слова: все это обязательно очень плохо кончится. Ему нет причин не верить: здесь темно, здесь очень холодно, здесь нет никого, кто мог бы прийти на помощь. Звучит примитивно, верно? Но примитивные ощущения – а в данном случае остаются лишь они – лучше всего описываются примитивными словами. Когда твоим лучшим другом, как в какой-нибудь дурацкой компьютерной игре, становится деревянный ящик; когда жизнь зависит от щелчка зажигалки (не случалось замерзать рядом с разводным мостом?); когда разъяренная собака рассыпается на тысячи осколков в миллиметре от твоего превратившегося в восковую маску лица… тогда остаются лишь примитивные слова.

ПРОСТО

Темно. Холодно. Никого рядом. Хотя – почему же никого? Они все здесь. Те, кто оставил за спиной прошлую жизнь и перебрался сюда. Те, кто был ведом жаждой знаний или жаждой наживы (причины разные, но результат один). Те, кто остался здесь навсегда: мертвецы. Мертвецы и их дневники. Да, здесь в избытке старых страниц и покинутых букв. Складывается ощущение, будто все эти люди знали, что их ждет, – и спешили рассказать как можно больше: раскопки и вирус – это если в общих чертах; ученые и подопытные – чуть конкретнее; окровавленное тело и тянущиеся из его позвоночника провода – если быть совсем откровенным. Все здесь: в записках, тетрадях, стенгазетах и даже кровавых надписях на стенах. Полная энциклопедия отчаяния. Словарь безнадеги. А если слов мало – на помощь придут звуки.

О, их очень много. Они рвутся сквозь стены и пронизывают спящие коридоры, они шепчутся за дверью и шелестят за каждым поворотом. И вот ты уже не один – с тобой стук лап по обитой железом крыше маленькой лачуги, с тобой звон опрокинутых пробирок в соседней комнате, с тобой шуршание чего-то огромного в бетонной толще лабораторных стен. Эта компания никогда тебя не бросит, что бы ни случилось. Дверь, в которую ломятся странные существа, можно подпереть шкафом – а что сделать с этим невидимым насмешником? Чем и что подпирать?

Хотя выбор, конечно, большой. Они – авторы дневников, мертвецы – оставили после себя кучу никому теперь не нужных (хорошо, почти никому) вещей: матрасы и мешки с мусором, доски для объявлений и предметы мебели, посуду, провиант, ящики с инструментом… Среди всего этого можно бродить часами, прикасаясь к мертвым вещам, перекладывая их с места на место, швыряя в приступах ярости в разбитые окна. Но чаще всего – могли ли об этом подумать его бывшие владельцы? – барахло призвано оказаться твоим единственным спасением. Не автоматический пистолет, не винтовка – обычные ящики и доски. С их помощью можно соорудить переправу, выбраться из очередной ловушки или ускользнуть от врага. С их помощью можно спастись от превратившегося в безумного пса ученого, живущего в норах и ненавидящего свет. Бесценный мусор. Вещи мертвых людей.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

А они… Да что они. Никого из них так и не получится убить – а тот единственный, с которым вроде удастся справиться, окажется твоей главной надеждой на выживание. Так тоже бывает… Да что там, так бывает чаще всего. К чему все эти загадки и рычаги, вещает тот же голос, если я могу вот так запросто выключить твой рассудок – и все кончится? Стоит ли вообще пытаться? Стоит ли пытаться, если твой худший сон оказывается явью, а твои лучшие воспоминания – лишь декорацией к жуткому кошмару?

Возможно, и стоит. Потому что решить все проблемы путем смешивания пяти бутылочек с химикатами в божественной машине можно только в компьютерной игре.

В жизни – в точности как в случае с автоматическим пистолетом – такая машина означает не счастливый конец, а начало настоящих неприятностей. И выбраться отсюда, выжить означает не нажать несколько рычагов в правильной последовательности, а сохранить свое лицо. Дойти до конца. Взглянуть на собственных демонов. Стать сильнее их – без курков и пороха. **PG**

Загадки в «Пенумбре» отличает удивительная легкость (в хорошем, разумеется, смысле) и ненатужность. Все необходимое для решения пазла можно найти в двух-трех ближайших комнатах. В данном случае – химикат для внутривенного вливания, чтобы пережить контролируемую клиническую смерть.

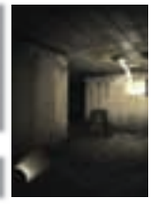
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 6.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0



Блестящий нарратив, мастерски раскручиваемая интрига, потрясающая атмосфера покинутого и проклятого места, лучший звук в играх жанра Survival Horror за последние несколько лет, неожиданная интерактивность игрового окружения.

Скудный визуальный ряд (местами), недостаток разнообразия местной фауны.

9.0

Самый интересный, самый мощный, самый агрессивный представитель жанра на сегодняшний день.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Начинает работу крупнейшее подразделение EA – EA Canada. В нем трудится больше тысячи человек.

2005 В Ванкувере основана новая студия по разработке игр – Propaganda Games. Она сформирована из бывших сотрудников EA Canada, включая таких известных личностей, как Джош Холмс, Ховард Дональдсон, Джордж Фрейтас и Дэрил Ансельмо.

2008 Propaganda Games и Aspyr Studios создают Turok – новую часть известного сериала. От предшественников игра получает лишь имя главного героя и врагов-динозавров.

ТУРОК

ЭКШЕН В ОДНО КАСАНИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Propaganda Games и Aspyr Studios

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Человек, который называет себя турком

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512 RAM, видеокарта со 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.turok.com

ПОХОЖЕСТЬ
Turok: Dinosaur Hunter, Turok 2: Seeds of Evil

ДАТА ВЫХОДА
17 апреля 2008 года

Одиннадцать лет назад эта игра откликалась на имя Turok: Dinosaur Hunter. Дремучее было время, если вдуматься: заикнешься о красоте какого-то там мифического шутера Crysis – на смех поднимут. Вот созданный на основе комиксов «Турок» – это да! Потрясающей детализации враги, почти живые динозавры, огромные уровни, приятная для глаз дымка вдалеке. Вся мощь 64-разрядного процессора Nintendo 64 ясно давала понять: «некстген» уже здесь и ничего более совершенного человечество не придумает.

Тех везунчиков, что могли запустить игру-совершенство на своих могучих компьютерах или имели свободный доступ к консоли, ждало самое настоящее счастье. Ну а как еще назвать ощущение от того, что подстреленный ящер брызгает кровью и картинно валится на землю? Стрела, пущенная из лука, застревает в интерьерах и тушках противников? «Это больше, чем еще один клон знаменитой Doom», – глубокомысленно заявляли профильные издания и награждали шутер самыми высокими оценками. В общем, было за что. После скучных космических баз открытые уровни смотрелись очень свежо и оригинально, а редкая зелень и резвящаяся живность каждую новую прогулку превращали в уникальное сафари. Что стало с разработчиками той игры, нам неведомо, так как за продолжение серии явно взялись другие люди. «Турок» решительно повернул в сторону тяжелейшего маразма и с удовольствием пугал играющих вооруженными ракетными установками трицератопсами, жуткими людьми-ящерами и просто плохим дизайном.

Зачем такое длинное вступление? Все дело в том, что разработчики (заметь, это не Iguana Entertainment) новой игры решительно заявили, что никакого отношения их проект к тем ужасам не имеет. Турок у нас, дескать, новый. И ничего знакомого, кроме названия и динозавров, игрок не увидит. Сразу после этой пламенной речи Propaganda Games и Aspyr Studios отправились на поле, где до сих пор лежат грабли, оставленные прошлыми туркосоздателями.

ТАКОЙ ЗНАКОМЫЙ И РАЗНЫЙ

Сериал о бравом охотнике на рептилий насчитывает как минимум семь частей. В 1997 году для PC и Nintendo 64 появилась легендарная Turok: Dinosaur Hunter. В том же году свет увидела Turok: Battle of the Bionosaurs – эксклюзивная игра для портативной системы Game Boy. Вторая часть, Turok 2: Seeds of Evil, «обрадовала» своим появлением Nintendo 64, Game Boy Color и PC в 1998-м. Общественность начала тихо роптать, фанаты уходили в монастыри. Спустя год грянула Turok: Rage Wars, получившая очень неплохие отклики в прессе. А вот последовавшие за ней Turok 3: Shadow of Oblivion (2000) и Turok: Evolution (2002) снова оказались весьма посредственными шутерами. Что же будет дальше? Увидим ли мы восьмую часть приключений?

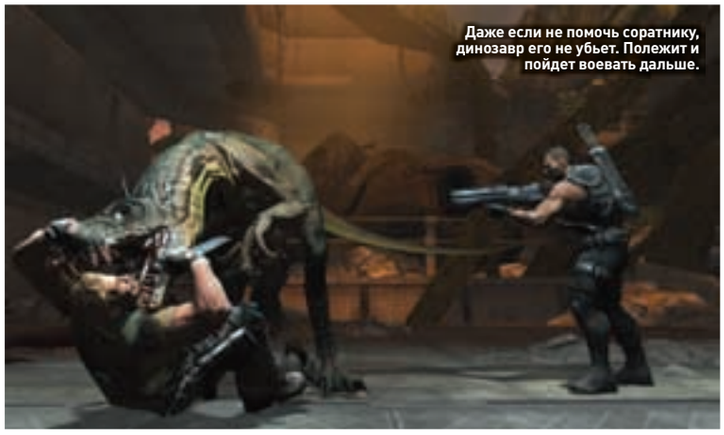
Факты

13 бойцов Whiskey Company начинают игру вместе с тобой. Кто дойдет до финала?

16 человек в многопользовательском режиме

12 видов динозавров жаждут отведать филе Джозефа Турка

Иди к дяде Турку, маленький братец. Он почти безоружен.


Даже если не помочь соратнику, динозавр его не убьет. Полежит и пойдет воевать дальше.

Турок убивает врагов так быстро, что на них не успевают появиться текстуры.

И СНОВА НА АРЕНЕ

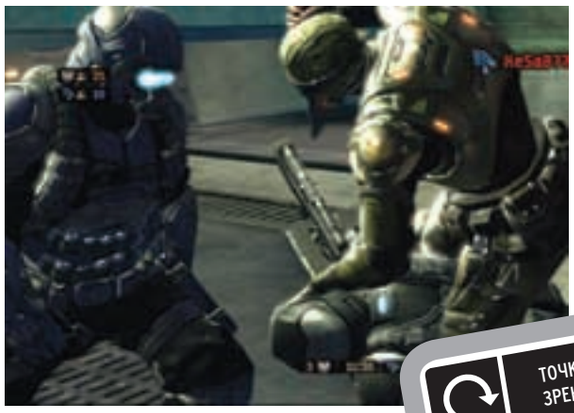
Нет, главный герой действительно стал другим. Место хлипкого индейца Джошуа Файрсида занял Джозеф Турок – чернокожий атлет из элитного подразделения коммандос. Их цель – найти и доставить на Землю опального Роланда Кейна, главаря секретной террористической группировки. Похожий на Солида Снейка злодей укрылся на кишащей динозаврами планете, где и задумывает очередную гадость. Подобную завязку сценаристы игры посчитали, видимо, излишне пресной, поэтому добавили в игру персонажа по имени Слейд. Нашего героя он ненавидит, так как считает виновным в смерти брата, поэтому не упускает случая нахамить. Примеряй, читатель, новое амплуа – страдающего комплексом вины за смерть товарища афроамериканца с темным прошлым и не самым радостным будущим. Джозеф словно пытается угодить всем – он похож одновременно на героя Gears of War и модель из Unreal Tournament 3. Его фигура, закованная в армейский бронежилет, увешанная гранатами, подсумками и снабженная парой модных роллерских наколенников, смотрится на опушке девственного триасового леса странно. Короткий «ирокез» на голове вызывает шутки товарищей, а шрам на половину лица напоминает об очень важной встрече. Наверное, использования таких штампов требует жанр? Или это условия лицензирования движка Unreal 3 Engine?

КАК В ВОДУ ГЛЯДЕЛИ

Графический моторчик игры ты узнаешь с первого взгляда. Внушительные

КАЖДЫЙ ХОЧЕТ БЫТЬ ТУРКОМ

Памятуя о том, что основная ценность игры именно в полных неожиданностей прогулках по доисторическому лесу, разработчики решили не забывать о доисторических ящерах даже в многопользовательском режиме. Решившись попробовать это чудо лично, ты обнаружишь четыре опции: Team Deathmatch, Capture the Flag, Assault Capture the Flag и Wargames. Как ты относишься к тому, чтобы объединиться с друзьями для охоты на тираннозавра?

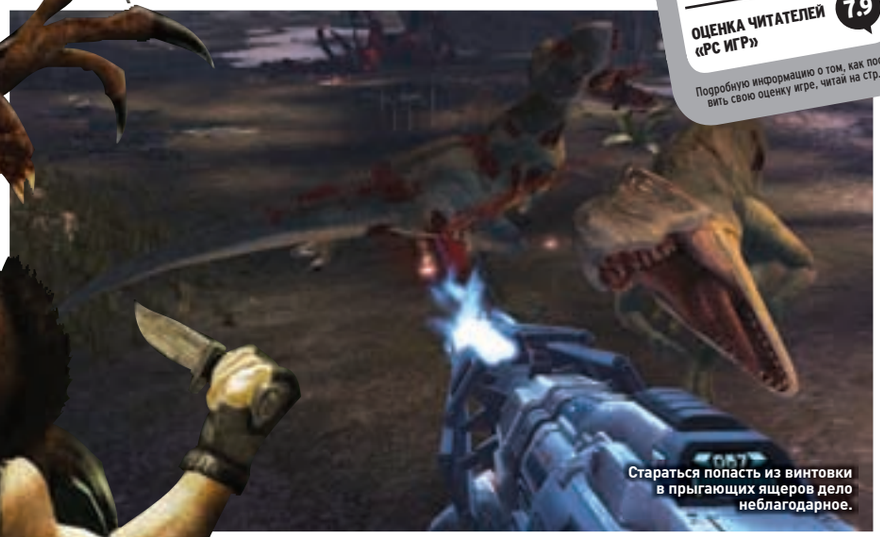


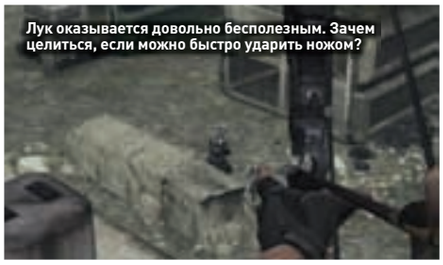
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

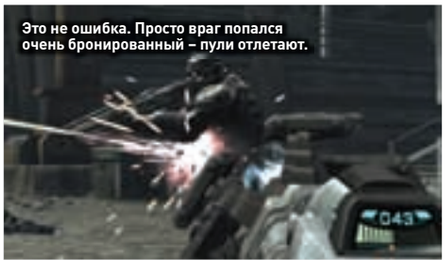
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

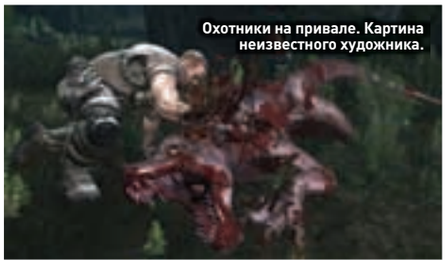
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 7.9

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6


Стараться попасть из винтовки в прыгающих ящеров дело неблагодарное.


Лук оказывается довольно бесполезным. Зачем целиться, если можно быстро ударить ножом?


Это не ошибка. Просто враг попался очень бронированный – пули отлетают.


Охотники на привале. Картина неизвестного художника.

горы, прекрасная вода, очень правдоподобная растительность. Герои, хоть и кажутся порой пластиковыми манекенами, замечательно жестикулируют, а в межмиссионных вставках хвастаются неплохой лицевой анимацией. Один из действительно интересных моментов – высокая трава, в которой можно долго играть с противниками в прятки. Двуногие, правда, при виде главного героя предпочитают не скрываться: тут же открывают огонь и швыряют гранаты. А вот встреча с мелкими ящерами запомнится тебе надолго. Стервецов не углядишь, заметно лишь колыхание сорняков да неприятные волночки, которые быстро движутся в нашу сторону. Увы, фирменные хвори Unreal 3 Engine тоже на месте: после загрузки очередного сейва текстуры на объектах появляются резкими пугающими скачками. Успеваешь почувствовать себя как минимум на съемочной площадке, которую забыли подготовить к съемкам фильма. «Турок убивает врагов так быстро, что на них не успевают появиться текстуры» – должно быть крупно выведено на обложке игры.

Мелочи эти, впрочем, не мешают получать удовольствие от игры. Надо лишь расслабиться и вообразить себя этаким всесильным Самсоном, одинаково легко расправляющимся с гигантскими рептилиями и террористами. Джунгли оборачиваются военными базами, им на смену приходят долины и новые коридоры неких комплексов. Задача везде одна – убивать. Нет, лучше мочить, так как из всех видов оружия Джо стреляет с поистине голливудской помпой. Неважно, что глушитель на автомате не поможет избежать общения с патрулем. Зато очередь срубит одного неприятеля и заденет бочку с горючим содержимым рядом с другими. Помповое ружье так агрессивно плюется дробью, что несчастные террористы разлетаются в стороны и замирают в нелепых позах. Следуя классической ганста-моде, Турок может палить с двух рук, жаль, не разворачивает стволы плашмя. Не пытайся, кстати, экономить патроны или тренироваться в меткости. Главное оружие в игре все равно не требует боезапаса.

260 ММ УСПЕХА

Проведя с игрой пару часов, ты поймешь, что главный ее герой – не Джозеф. Он лишь напарник, помощник острого блестящего… ножа. Этот предмет фигурирует в большинстве заставок, да и в финальной схватке он сыграет ведущую роль. Подобравшись с финкой в руке к врагу и ткнув специальную кнопку, мы запускаем мини-ролик, в котором Турок творит форменное непотребство. Прыгает верхом на крупного ящера и наносит несколько точных ударов. Поднимает мелкого верещащего динозавра в воздух и одним движением перерубает шею. Явно пародируя Рэмбо, появляется позади патруля, зажимает несчастному рот и с точностью искушенного мясника дырявит броню на груди. Чем раньше к тебе придет понимание того, что втыкать и прокручивать гораздо эффективнее, чем пытаться попасть из пульсовой винтовки в бегущего динозавра, тем легче покажется игра. С ножом связан еще один любопытный момент. В игре предусмотрены своеобразные тесты на скорость нажатия кнопок. Выглядит это развлечение следующим образом: из кустов бузины на главного героя бросается кровожадный ящер. Камера в испуге дает общий ракурс происходящего: Турок, словно Эдгард Запашный, сует голову в пасть зверю, а внизу экрана пульсирует клавиша, по которой требуется быстро-быстро барабанить. Успел – герой ловко освободится и пнет динозавра. Нет – добро пожаловать к началу уровня. Ты не ослышался. Хлипкая система автосейвов здорово мешает прохождению. Не успел добежать до чекпоинта, возвращайся. Нарвался на гранату, снова топай к старту. Особенно становится обидно, когда проходишь трудный отрезок и к вроде бы логичному завершению уровня прибегаешь до зубов вооруженный и полный решимости. В такой момент не стоит забывать о том, что даже во время очередной скриптовой сцены игра не останавливается, и, пока Турок кружит вокруг очередной жертвы, по нему задорно лупят из всех стволов подбежавшие террористы.

ГИГАНТЫ ПРОШЛОГО

Если бы не досадные мелочи! «Охотнику на ископаемых» никак не удается отбрыкаться от своего леворезьбового ярлыка. Кстати, мы забыли поставить игре один жирный плюс: динозавры выглядят невероятно правдоподобно. Может быть, разработчикам стоило бы подумать об интерактивном учебнике по палеонтологии. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Отчаянная схватка с доисторическими ящерами за собственную жизнь. Прекрасные леса, впечатляющие бои и мини-игры с огромным ножом.

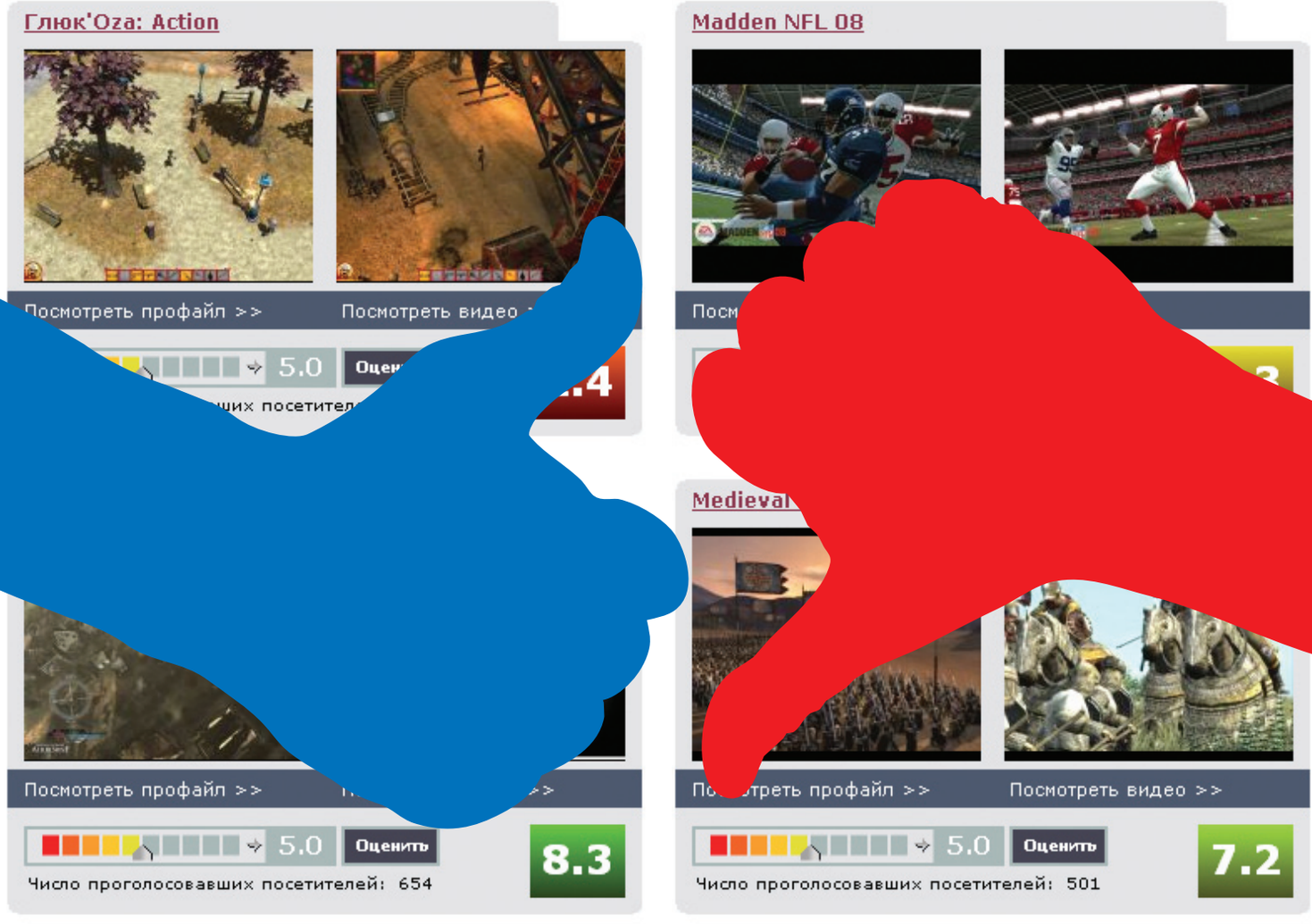
Пройдя хотя бы половину этапов, ты понимаешь, что игре больше нечем тебя удивить. Базы, джунгли, базы, джунгли, сбить летающий корабль.

7.0

Неплохой FPS. Мы помним и любим первую часть, поэтому, признаемся, чуть завысили финальную оценку.

Выстрелы из автомата исполин не замечает. Можете не стараться.

ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



Не согласен с мнением редакции? Прими участие в создании любимого журнала. Поставь свою оценку каждой игре.

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ТЕКСТ: ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 Ironclad Games основана выходцами из Barking Dog Studios/ Rockstar Vancouver.

2004 Сотрудники ранее горбатились на Sierra Studios, Take-Two Interactive/Rockstar Games, Disney Interactive.

2006 Офис Ironclad Games расположен в Британской Колумбии (Канада) – на родине велосипедного фрирайда.

2008 Спустя месяц после выхода в США Sins of a Solar Empire пробирается на первое место в чартах недельных продаж.

Электронные капитаны способны самостоятельно вести корабли в бой и даже знают, когда использовать специальные умения. Ты можешь довериться их опыту и просто летать в космосе с видеокамерой или взять управление в свои руки.

Потеря линкора – повод поискать в меню кнопку Load. Жалко же технику!

ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ (SINS OF A SOLAR EMPIRE)

ГРЕХИ ОТЦОВ

ЖАНР ИГРЫ
RT4X

ИЗДАТЕЛЬ
Stardock Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Ironclad Games

ПОЙДЕТ
Процессор: 1.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 10

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sinsofasolarempire.com

ПОХОЖЕСТЬ
Master of Orion

Sins of a Solar Empire покупает простотой. Это идеальная игра для тех, чьи романтические воспоминания о «глобальных космических» принадлежат временам первого Master of Orion или Galactic Civilizations для OS/2. Одинокая планета посреди черного вакуума соединена невидимыми пока нитями гиперпространственных тоннелей с другими небесными телами – там могут оказаться безжизненные глыбы льда или раскаленная докрасна поверхность вулканоида, богатые полезными ископаемыми астероиды, пристанище космических пиратов или, может быть, другая цивилизация? Кто знает, ведь в Sins of a Solar Empire нет сюжетной линии, главных героев и длинных диалогов. Зато есть генератор случайных карт, который способен создать любую галактику по заказу. Нравится? Живи!

Интерфейс управления изо всех сил старается не выделяться: всего несколько кнопок на нижней панели, как в типичной RTS: вот планетарные апгрейды, вот меню строительства военных и гражданских орбитальных объектов, вот этой кнопкой клепать фрегаты – все просто и понятно. Освоения требует Empire tree, незаметно притаившееся в левой части экрана, – древовидный список, состоящий из малопонятных условных обозначений, разноцветных точек и микроскопических планет. В первый час игры, когда под нашим началом всего несколько планет и небольшой флот, необходимость этой штуки сомнительна, но позднее, с ростом империи, местный windows explorer становится просто незаменим. Благодаря «дереву» можно парой кликов мыши отправить гигантский флот на подмогу или вмешаться в процесс строительства оборонительных орбитальных станций на другом конце галактики. Здесь есть даже фильтрация и поиск по кораблям!

WTF RT4X?

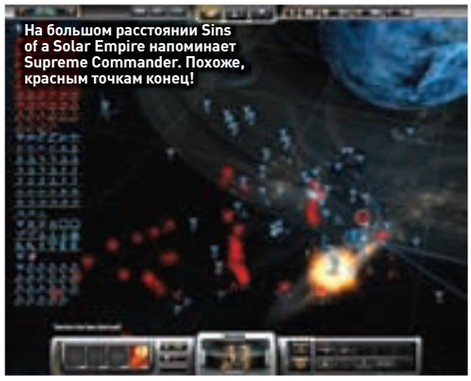
Разработчики не смогли найти в пыльном архиве жанровых определений подходящего сокращения и придумали собственное – RT4X. Что оно означает? RT, понятное дело, – real time: события проистекают в безжалостном реальном времени, орбитальные верфи штампуют по фрегату каждые 30 секунд, звездолеты позволяют обвести себя резиновой рамкой, а дерево науки помещается в окне размером с коробку от CD с Димой Биланом. С другой стороны, освоение галактической империи из сотни миров может занять у игрока несколько суток непрерывной игры, а исполинских размеров боевому флоту даже при помощи межзвездных тоннелей добираться до осажденной планеты – как тебе от метро «Речной вокзал» до «Красногвардейской». Другими словами, налицо все признаки эпической 4X-космостратегии (eXpand, eXplore, eXploit, eXterminate). Справедливости ради надо заметить, что SSE – не первая глобальная космическая стратегия без кнопки «конец хода». Вспомним Empire at War, Hegemonia, Sword of the Stars или Imperium Galactica 2. Однако у Ironclad Games и Stardock получилось нечто особенное: основатели Ironclad создали Homeworld: Cataclysm, а Stardock приобрели известность благодаря Galactic Civilization. Лучший из обоих миров? Посмотрим...

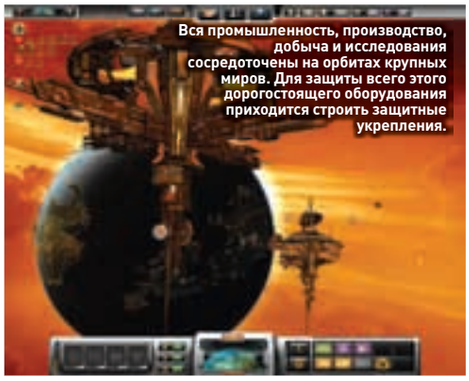
Факты

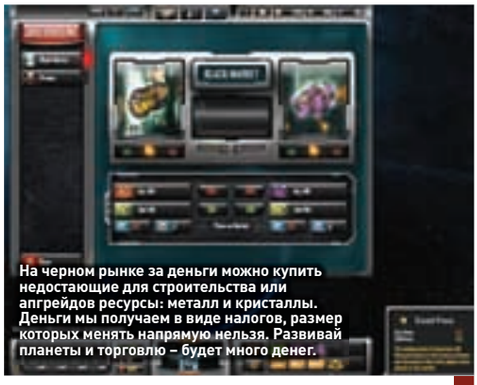
10 игроков мочат друг друга в космических закоулках

10 тысяч лет предыстории

50 космических кораблей – от фрегатов до линкоров


На большом расстоянии Sins of a Solar Empire напоминает Supreme Commander. Похоже, красным точкам конец!


Вся промышленность, производство, добыча и исследования сосредоточены на орбитах крупных миров. Для защиты всего этого дорогостоящего оборудования приходится строить защитные укрепления.


На черном рынке за деньги можно купить недостающие для строительства или апгрейдов ресурсы: металл и кристаллы. Деньги мы получаем в виде налогов, размер которых менять напрямую нельзя. Развивай планеты и торговлю – будет много денег.

На случай, если ты забудешь, в какой папке… то есть на орбите какой планеты оставил тот самый линкор.

КОСМИЧЕСКИЕ ГЕНЕРАЛЫ

Поле боя (оно же – «плоский космос») состоит из нескольких звездных систем, в каждой из которых планет – как сельдей в бочке. В самом масштабном из заготовленных сценариев пять звезд и около сотни планет – игра рассчитана на 10 человек и продлится… до тех пор, пока у тебя и твоих товарищей не закончатся запасы воды и пищи. Встроенный редактор сценариев позволяет создавать галактики, размер которых ограничивается только производительностью PC и здравым смыслом – в качестве эксперимента я сотворил мир из 1500 планет, рассчитанный на 264 игрока.

Перемещаться по всему этому великолепию приходится… с помощью колесика мыши. Точно такую же систему ты видел в Supreme Commander или Google Earth. Фокус твоего внимания почти мгновенно перемещается между планетными системами, отдельными кораблями, астероидами и орбитальными станциями. Камера готова свободно вращаться вокруг любого объекта, демонстрируя весьма детализированные модели космических кораблей и впечатляющие крупные планы астероидов на фоне разноцветных туманностей, но особого смысла любоваться космическими пейзажами нет – все команды отдаются «издалека», планеты – просто разноцветные кругляши, корабли – точки.

Внешнее сходство SSE с RTS (Homeworld?) обманчиво – это абсолютно разные игры для очень разных людей. Корабли не спеша выбираются из гравитационного колодца родной планеты, готовясь к гиперпространственному прыжку. Торопиться некуда. Впереди – осторожная разведка сопредельных территорий, отправка первых колониальных кораблей, вдумчивое изучение местного дерева наук, поиск артефактов, оставленных древними цивилизациями, развитие торгов-

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

То, что Sins of a Solar Empire – игра не из простых, ясно из названия. Могу представить себе мучительные судороги на лице продавца, сопровождающие интенсивную работу головного мозга: «Молодой человек, подскажите, а "Синс оф э солар эмпайр" у вас есть? Нет, не "симс", а "синс"! Оф эээ… ну вы понимаете, "Солар эмпайр"». Ферштейн? Локализованная версия игры будет называться «Закат Солнечной империи», поэтому в будущем мы будем величать ее «Закатом», а пока – SSE.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.4**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Когда дипломатические каналы перестают работать, на помощь приходит орбитальная бомбардировка.

Авторы научили AI ретироваться при встрече с превосходящими силами противника. Трусливые полководцы могут драпать от тебя через всю галактику, и это приводит в бешенство!

ли, строительство оборонительных рубежей в стратегически важных системах, борьба с несносными пиратами… И только потом – война. Долгая позиционная война с враждебными цивилизациями, в которой будет все: орбитальные бомбардировки, титанических масштабов сражения с участием сотен кораблей, гонка вооружений, дипломатические маневры, гибель флотов и славные победы. И все это – не выходя за пределы RTS-формата, без всех этих выпадающих меню, сложных таблиц, кнопок и переключателей. Короче – весело!
Разработчики придумали для своего мира историю длиной 10 тысяч лет и три расы – торговцев TEC, спиритуалов The Advent и агрессоров из Vasary Empire. У каждой фракции – свои корабли, специальные бонусы и отличия в дереве наук, но уникальными, как в Starcraft, их не назовешь. Для любителей поиграть в одиночестве Ironclad заготовили 25 сценариев на любой вкус – от компактных и стремительных (по местным меркам, часа на два-три) до гигантских, с участием до 10 противников одновременно. Каждому AI-оппоненту можно задать не только «уровень игры», но и характер – экспансионист, экономист, исследователь и т.д. Ты тоже можешь выбрать себе занятие по душе – несмотря на очень доступные правила, игра постоянно ставит тебя перед непростым выбором. Вкладывать ресурсы в развитие военного дела? Заняться освоением необитаемых миров? А может, на все деньги построить дешевых фрегатов и отправиться на поиски конкурентов? Впрочем, последняя тактика «тупого раша» в SSE обречена на провал – неосвоенные миры и астероиды, богатые полезными ископаемыми, как правило, населяют пираты, которых еще предстоит выкурить с обжитых территорий.
Пираты вообще играют в SSE очень важную роль – приблизительно каждые четверть часа эти парни решают напасть на одного из игроков. На кого именно? Обычно это решается случайным образом, если только… Если только кто-то из оппонентов не объявит награду за твою голову! Звездные корсары – парни без принципов. Кто больше заплатит, на того они и работают. В результате каждые 15 минут полководцы и вершители судеб мира отвлекаются от задач управления империями и начинают играть на аукционе, пытаясь купить 15 минут спокойной жизни и головную боль для соседа. Забавно, но потраченные деньги, даже если твою ставку побили, не возвращаются. Теоретически экономически сильная империя может вообще не принимать участия в боевых действиях, финансируя активность пиратов. И если вашему оппоненту «посчастливилось» оказаться рядом с рассадником межзвездного терроризма, выжить ему будет трудно.
Впрочем, SSE – это не «Цивилизация», в которой можно выиграть без всякого насилия. Конечно, тебе никто не мешает возводить цепочки торговых станций, имея сверхприбыль от торговли, или построить межпланетную широковещательную сеть, подстрекая соседние миры к революции, однако рано или поздно все равно придется построить военный флот и отправиться на войну. И это правильно, ведь космические сражения – душа Sins of a Solar Empire.

КАК МЫ ПЛАНЕТУ ЗЕТА Х ЗАЩИЩАЛИ

Признаюсь честно, первые стычки с пиратами меня совершенно не воодушевили. Десять фрегатов с одной стороны, десять – с другой. Висят в пустоте космоса и вяло обмениваются залпами. Через пять минут подобного, с позволения сказать, боя пираты гибнут. А где, извините, тактические маневры? Где стремительные атаки с флангов, формации, специальные умения? С появлением первого линкора жить становится интереснее. Гигантская махина – нечто вроде «героев» из Warcraft 3. Многочисленные фрегаты и даже крейсеры – так, мелюзга, разменная монета; линкоры надо беречь – они стоят целое состояние, их экипаж накапливает опыт, а запас «антиматерии» (местная «мана») позволяет поиграть с многочисленными специальными умениями. У каждой расы состоит на вооружении 15 типов кораблей – юркие фрегаты, хорошо вооруженные крейсеры, могучие и медлительные линкоры. Разумеется, в начале партии доступны только самые базовые модели – остальные придется «открывать», причем дерево наук растет так хитро, что открыть все и сразу не получится, придется делать выбор. Композиция флота очень важна для эффективных действий – тебе придется внимательно изучить возможности каждой модели: есть прекрасные бомбардировщики, есть быстрые корабли для атаки на близкой дистанции, есть корабли поддержки, есть модели, заточенные под отстрел истребителей. По-настоящему Sins of a Solar Empire «просыпается», когда в одном гравитационном колодце у планеты с забытым названием встречаются 50, 100, 200 кораблей! Именно в этот великий день становится понятно, зачем вообще разработчики сделали свою игру в 3D и для чего наделили камеру возможностью летать вокруг планет. Унылый вакуум космоса вспарывают хищные носы крейсеров. Фрегаты устремляются на передовую и гибнут десятками. Звенья истребителей одно за другим покидают трюмы линейных кораблей, ведущих огонь из тяжелых световых пушек. Инверсионные следы ракет застят безвоздушное пространство. Темная сторона планеты в одно мгновение раскаляется докрасна – это тяжелые бомбы, сброшенные чудовищным Vulkoras Desolator, достигли своей цели. Мозг отказывается воспринимать такое количество одновременно происходящих событий. Некоторые процессоры тоже, но в сложных случаях на помощь приходит уже знакомое тебе колесо мыши – одно движение пальца, и самый великолепный бой в истории «звездных войн» превращается в перестрелку синих и красных точек. Наше участие в процессе минимально – если заранее собрать юниты во флот и дать необходимые указания насчет дистанции боя и требуемого строя, электронные капитаны неплохо справятся с задачей. В сражениях с белковыми соперниками, разумеется, приходится быть более внимательным. Впрочем, в отличие от Homeworld, где грамотная тактика могла привести к победе заведомо более слабый флот, в SSE все решает толщина железа и мощность пушек. Как в старые добрые времена… И это прекрасно! **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Доступно, увлекательно, живо, да и просто красиво. Идеальный выбор для тех, кто считает космические стратегии игрой, а не работой.

Непросто найти 10 таких же безумцев, как ты, для достойной многопользовательской партии. Затянутые финалы в «сингле».

9.0

Знакомься… Хотя вы виделись, и не раз: перед тобой гениальная Master of Orion нового XXI века.

Колонизировать можно и кусок льда, и раскаленный вулкан – главное, иметь необходимые технологии.

Собери свою мечту...

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 5 марта

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 — Основана Momentum AS в Стамбуле для создания 3D-анимации.

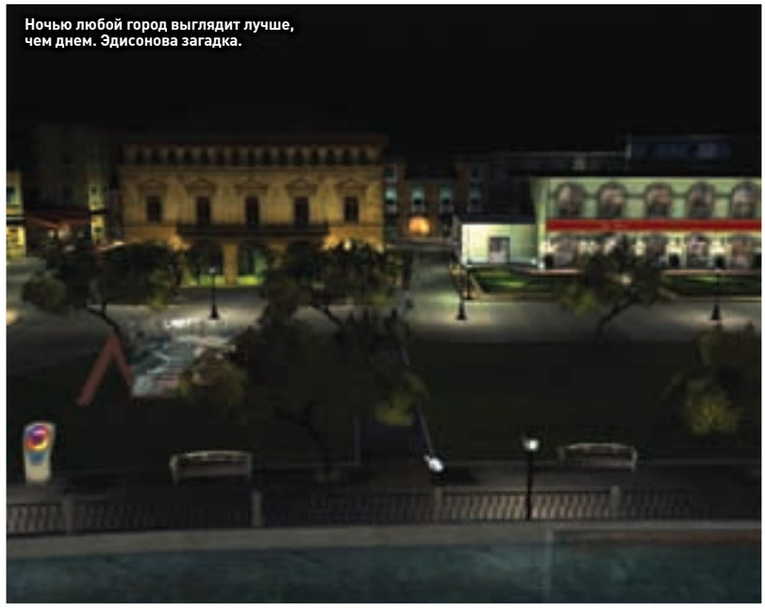
2005 — Воссоздана умершая 18 лет назад актриса для телешоу Adile Teyze ve Kuzucuklar.

2007 — Выходит Culpa Innata – первая игра, демонстрирующая возможности анимации лиц.

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

Продолжать путь дальше не только бессмысленно, но и опасно!

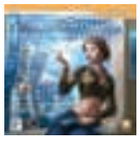
Видео-рецензия на диске!



Ночью любой город выглядит лучше, чем днем. Эдисонова загадка.

МНОГОЛИКИЙ ГЕРОЙ

CULPA INNATA: ПРЕЗУМПЦИЯ ВИНОВНОСТИ



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Momentum AS
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
culpainnata.com
ПОХОЖЕСТЬ
Blade Runner, Dreamfall: The Longest Journey, The Longest Journey

Срочная телеграмма. Последнем допросе ГСМП Михайлов раскололся зпт лейтенант Феникс Уоллис незамедлительно выехала Россию тчк Всемирном Союзе группа сепаратистов готовит восстание тчк Пользуясь покровительством члена правительства зпт укрываются туннелях метро тчк Люди поверхности слишком заняты сексом зпт чтобы интересоваться подпольщиками тчк Разрешите остаться Союзе еще на неделю зпт есть одно дельце тчк Подробности отчетом тчк Докладывала офицер международной разведки Татьяна Щелкунова тчк

Я следила за успехами офицера ГСМП Феникс Уоллис в расследовании убийства бывшего гражданина России Василия Богданова. Они основывались на методике «КВЕСТ». Мое секретное пребывание во Всемирном Союзе обеспечивала группа турецких провокаторов Momentum AS. Они делали подобную работу впервые, но им помогла хорошая литературная подготовка – знакомство с творчеством их соотечественницы Алев Алатлы (Alev Alatli), описавшей мир Союза. Однако не могу сказать, что Momentum AS всегда успешно справлялась с работой проводника. Подробности указаны в материалах отчета.

НА БЕРЕГУ ВОСТОЧНОЙ ГРАНИЦЫ

Город под куполом Адрианополис находится на левом берегу голубой реки (судя по скорости течения, это Днестр). Река служит границей Всемирного Союза и России. К 2047 году мы дожили до того, что они – европейцы, турки и даже прибалты – стали называть нашу страну обидным словом «изгой». Со стендов в местном отделении Государственной службы мирового правопорядка мне удалось узнать, каков их взгляд на мировую историю последних лет.

Войны и техногенные катастрофы, теракты и коррупция, ослабление медицинского контроля привели к кризису. Некоторые страны, в числе которых были Россия, Китай и Индия, не смогли справиться с внутренними беспорядками. Страны, урегулировавшие проблемы, объединились во Всемирный Союз. В него не попасть без положительных результатов генного тестирования, повышенного уровня жадности в крови и контрольного собеседования; в ВС не выжить пухленьким альтруистам. Кстати, ведущее место в жизни нового

ЖИЗНЬ В КОШМАРАХ И СМРАДЕ

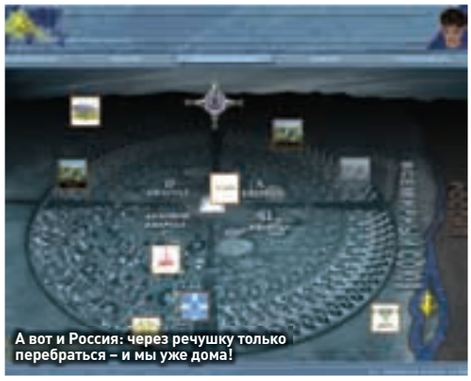
Офицер Феникс Уоллис в младенчестве пережила бойню в Адрианополисе. Затем, как и все дети Союза, воспитывалась в интернате без родительской любви и ласки. Теперь ночами ее мучают кошмары. Вот вам и совершенная система абсолютного довольства и счастья! Впрочем, такая система как раз позволяет воспитать людей, занятых только собой. Но ее кошмары – это вообще-то ерунда, и тебя они не очень должны волновать (с какой бы стати!). Есть более удручающая неприятность, которая тронет за живое любого игрока. Почти за три недели, пока длилось расследование, героиня ни разу не приняла душ и ни разу (под предлогом, что за ней наблюдают) не сходила в туалет. Последнее пусть – это тоже ее проблемы, и не очень любопытно. Но в душ-то! Сначала нарисовали такого размера грудь, а теперь даже честно подглядеть не дают. Обидно!

Факты

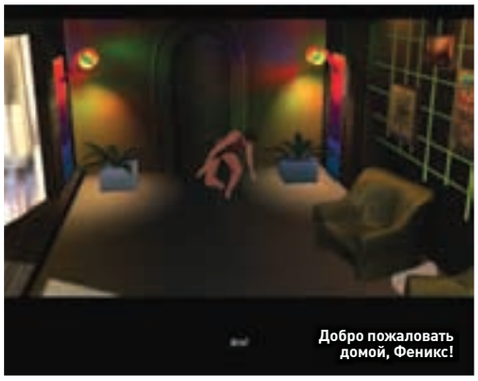
50 персонажей, с которыми нужно поговорить

50 часов игрового процесса

10 костюмов можно надевать в ходе игры


А вот и Россия: через речушку только перебраться – и мы уже дома!

Притворимся, что мы не умеем читать по-русски и нам правда нужен словарик.


Добро пожаловать домой, Феникс!

мирового общества занимает секс. Две из трех реплик за вечерним коктейлем склоняют нас поболтать об интимных (здесь – публичных) отношениях между полами. Активную позицию в поиске сексуальных партнеров занимает женщина. Кстати, это благотворно сказывается на экономике, потому что «политкорректное» (ключевое местное слово) поведение предписывает женщине посещать все распродажи дорогой, умышленно дырявой одежды. Покупки доставляются на дом в своего рода постобразах мусоропровода.

По вечерам жители болтают с друзьями за арендованными столиками в кафе или смотрят домашнее головидение. Окна квартир обитателей Адрианополиса выходят на Пирамиду – символ Всемирного Союза, по совместительству торгово-развлекательный центр. Шеф, здесь очень плохое образование! У редкого человека индекс развития достигает 75 (притом что «изгои» в тестах получают не меньше 90 баллов). Но с учетом того, что дети оторваны от семьи, а в школах их обучают только жадности, эгоизму и инвестированию в собственную сексуальность, низкая соображательная способность – естественна. Как итог, во взрослой жизни «политкорректными» считаются подкуп свидетелей, блуд с источниками информации, слив секретных данных в неблагонадежные уши.

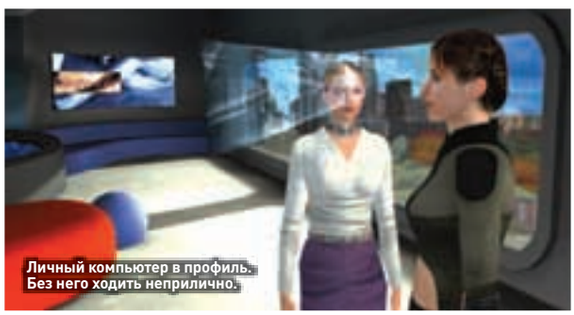
ОФИЦЕРЫ БАЗАРНЫЕ

Мое наблюдение за расследованием Феникс Уоллис началось в Центре правопорядка. Офицера безопасности я застала, когда она вскрывала собственную тумбочку заколкой для волос: потеряла, бедолага, ключи и необходимый гражданам Союза личный компьютер. Как выяснилось, рассеянность – ее особая манера жить. Будь я

ПАЦИЕНТ СКОРЕЕ ЖИВ

Во всяком случае, так начинает казаться, когда у остывшего трупа, уже полмесяца отдыхающего в местном морге, вдруг пробивается пульс. Нет, это не чудо, это один из ляпов разработчиков. Они в кабинете у великого имиджмейкера, скептически настроенного по отношению к России, наставили матрешек. В офисе Объединенных религий забыли дорисовать заднюю стену, и мы зрим в космическое чудо – черную дыру. Богданов – то просто бухгалтер, то чуть ли не главный босс мафии.

Гениально в игре не расследование, а преступление. А что бы ты стал продавать в стране, культивирующей секс?


Личный компьютер в профиль. Без него ходить неприлично.

Господин Богданов с недорисованной рубашкой и откусанной левой рукой.

Загадочка. Несложная, но очень приятная.

В школе-интернате. Первая же реплика девочки отобьет желание еще раз назвать ее малышкой.

Игра шутит сама. «Конечно, счастливый, Феня!»

в компьютерной игре, можно было бы решить, что предлагают неинтересный и раздражающий тьюториал. После первого шока я испытала второй: пришлось привыкать к скучной, упакованной в пласты графике. Momentum AS, возможно, и хорошие союзники, но картинка, которую они дают на экран, – беднее репинских нищих. Все намазано широкими бутербродными жестами – приглядываться не к чему, просто сжуй. Да и видно далеко не все. Случалось Феникс отметить красоту картин и предметов интерьера, но разделить с ней эстетическое удовольствие я не могла – окуляры не дотягивались.

Пока я трясла монитор, требуя качества, Уоллис выбралась из Центра и отправилась в адрианопольское поле. Ее ждал город дурно запрограммированных роботов. Первые диалоги любопытства у меня не вызвали. Интерес к происходящему появился, когда Феникс выяснила, что успех расследования напрямую зависит от правильно сформулированного вопроса. И тут началась болтовня! Все сфокусировалось на этих вопросах. После очередного интервью Уоллис давала сама себе оценку. Если ее не устраивал итог разговора, она, изменяя линейности времени, перезагружалась и начинала разговор по новой и так далее, далее, ДАЛЕЕ! В важные моменты обычно безвкусная и шумная музыка замолкала, и в тишине звучали истина, новые имена или интересные факты. Привычный в методике «КВЕСТ» пиксельхантинг Уоллис свела до минимума. Дни начинались и кончались разговорами: со свидетелями, экспертами, с подругой.

Вторая любимая игра Уоллис называлась «пазл». Она могла днями и ночами собирать части целого воедино. Затрудняясь это делать ручками, включала компьютер и собирала пазл мышкой. Любые загадки: будь то пазл или игра с механическими замочками – к способностям Уоллис относились снисходительно. В общем, даже если это твое первое расследование – ты справишься с ним без подсказок.

НЕ В ЗАГАДКАХ ДЕЛО!

Все: механизмы, пазлы, свидетели – нужны были только затем, чтобы рассказать интересную историю о чужом, неправильном мире, которого быть не должно. Количество вещественных доказательств его реальности – будоражит. Momentum порой только намекает на что-то очень интересное, но, слегка коснувшись, не возвращается к этому больше. Задетое воображение требует продолжения. Оно хочет знать, что значит этот повсеместный символ (бабочка), почему член правительства потворствует повстанцам, какая на самом деле миссия у Феникс, как можно спасти Солнце от затухания, да и просто проникнуть в этот мир греха как можно глубже.

Другое дело, что, создавая нелинейную игру, Momentum по неопытности сама себе вырыла ямы. Даже подойдя близко к раскрытию загадки, тебе придется порой ждать, пока там, в недрах, сработает триггер и оживут шестерни. Но чтобы испытать с каждым годом удаляющееся чувство настоящего, полноценного квеста – забраться в Culpa Innata стоит. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

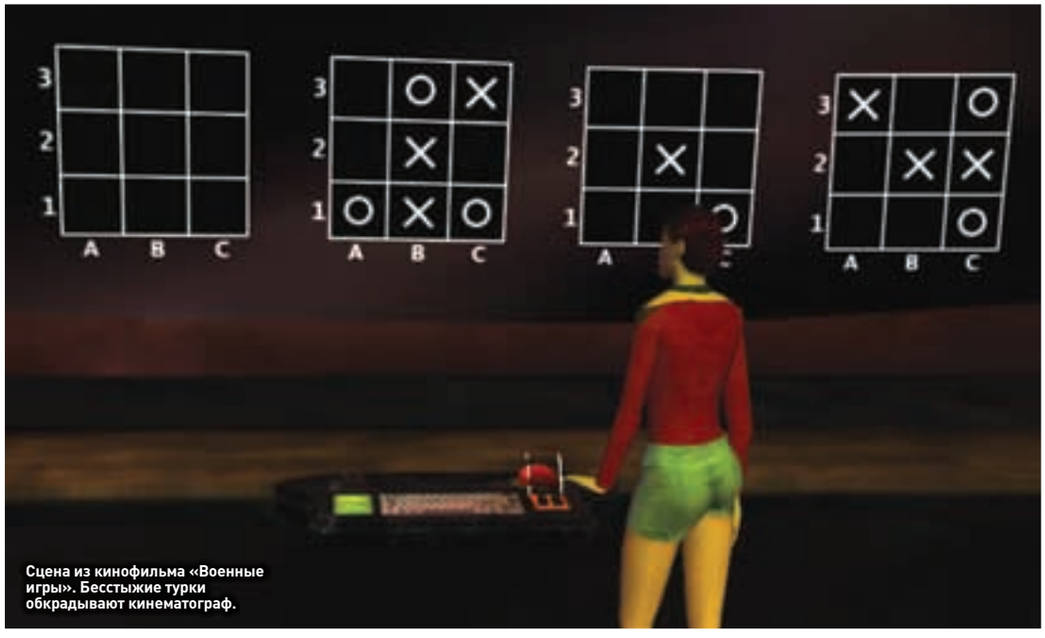
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Увлекательная история, интересные ветки диалогов, удобный интерфейс, интуитивно понятные задачи, детальная, в том числе с точки зрения эмоций, проработка лиц.

Невпечатляющая графика задников, невероятно огромное количество диалогов, порой небрежное отношение к деталям.

8.5

Игра подобного масштаба выходит раз в год, и пропускать ее строжайше запрещается!



Сцена из кинофильма «Военные игры». Бесстыжие турки обкрадывают кинематограф.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1820 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив. Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Paradox Interactive AB основана в Стокгольме (Швеция). С самого начала Paradox специализируется на стратегиях.

2000 Выходит Europa Universalis – родоначальница знаменитой стратегической серии, базирующаяся на настольной игре француза Филиппа Тибо (Philippe Thibault).

2002 Выходит Hearts of Iron – первая игра в серии стратегий о Второй мировой, симулятор тотальной войны и милитаризованной экономики.

2003 Выходит Victoria: An Empire Under the Sun – колониальная стратегия с мощной экономической системой (47 товаров вплоть до опиума!).

Подлые кочевники прячутся на не исследованных нами территориях, пока мы не усвоим новую национальную идею, не наймем исследователей и не прижмем коневодов.

Это не мухлеж, а альтернативно-исторический эксперимент.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.7**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ЕВРОПА 3: ВОЙНЫ НАПОЛЕОНА

БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, ДЛИННЕЕ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Paradox Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–32

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.europauniversalis3.com/index.php?option=com_content&task=view&id=99

ПОХОЖЕСТЬ
Hearts of Iron, Victoria: An Empire Under the Sun

Скажем честно, скажем прямо: самое большое достоинство Napoleon's Ambition – то, что игра является самостоятельным дополнением и для своей установки оригинальной Europa Universalis не требует. Napoleon's Ambition ее в себя включает. А также немного дополняет и улучшает. В общем, если ты еще не поклонник серии EU – знакомство можно начать с NA (изв. за сокращ.). Если уже поклонник – то... ты все равно ее купишь.

Для потенциальных новообращенных. Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition – большая коробка с кубиками. Очень большая. Сотни стран, тысячи провинций. Построить можно самые разные вещи – были бы амбиции. Например: начать играть за родной Новгород (Ярославль, Тверь, Рязань, Казань) и захватить мир. Потому что играть за сильных скучновато. Стать творцом альтернативной истории куда интереснее. Чтобы было совсем весело, можно слегка пожульничать – на денек надеть корону властителя другой державы и понасоздавать вассалов. И отпустить их на волю. Независимые Уэльс и Корнуолл непривычно смотрятся на карте и становятся превосходной закуской перед поглощением Англии Ирландией.
Давние поклонники EU, не хмурьтесь. Создатели NA тоже подыгрывают себе. Настройки, которые они добавили в Napoleon's Ambition, призваны восстановить в правах исторический реализм: маленькие страны не получают способных правителей и придворных, а на династические браки со всеми подряд накладывается запрет. Вдобавок можно сделать так, чтобы информация о географических открытиях распространялась медленно и колонии почти всегда получал первооткрыватель. Наверняка сами разработчики из Paradox играют за крупные страны и хотят в эндшпиле завоевывать родной Швецией Китай, а не Манчжурию.
К счастью, реализм можно выключить. К радости, в Napoleon's Ambition есть не только реализм, но и масса приятных нововведений, сильно облегчающих жизнь стратега. Теперь можно перенести столицу или открыть новый торговый центр (когда старый распирает от крутящихся в нем денег). На торговой карте стало видно, какие товары производят провинции (и пусть кофе в доколумбовой Америке тебя не смущает). Купцов можно отправлять торговать автоматически, производство отрядов ставить на поток, колонистов – досылать. Добавим сюда обзоры текущих войн, помогающие осознать, что требовать или просить у противника, новые национальные идеи и... получим повод сыграть в EU 3 еще раз. **PG**

НА ПОЛЕ ОН

1789 год в оригинальной Europa Universalis 3 был концом истории. В Napoleon's Ambition с Великой французской революции начинается кампания с большим количеством предопределенных событий. И с некоторыми странностями – в частности, королем Франции становится Национальный конвент в полном составе. Дополнения почти всегда упираются в пределы возможностей игр.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.5

В целом уважительное отношение к мировой истории; встроенные средства, позволяющие игроку относиться к мировой истории непочтительно.

Количество и качество нововведений в оригинальной Europa Universalis 3 придирчивый человек может назвать умеренными.

8.0

Покорять мир стало не намного интереснее (притом что было интересно), зато гораздо удобнее.

НОВЫЙ ХАКЕР В ПРОДАЖЕ С 19 МАРТА

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ RLXA КОПЦЕВА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003

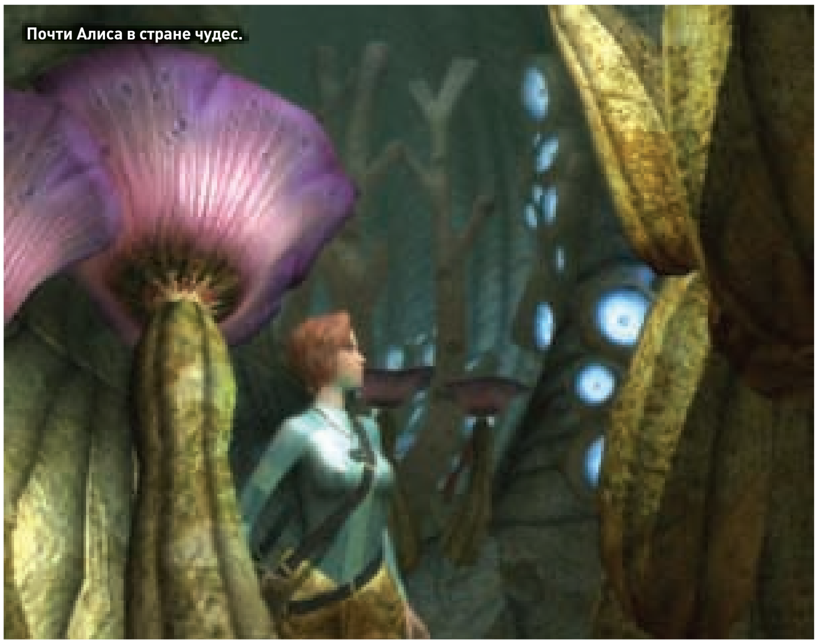
Мировой релиз игры In Memoriam.

2004

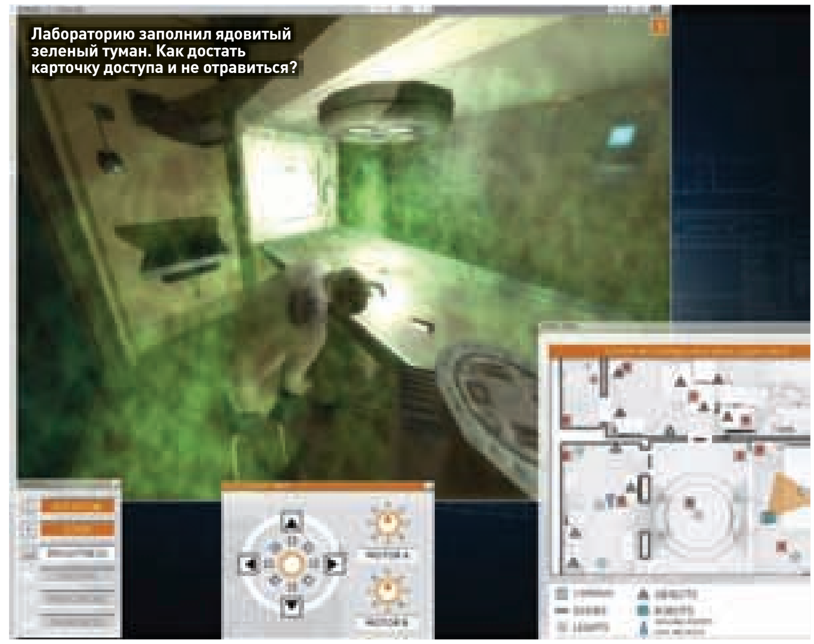
Компания Lexis Numerique получает две награды выставки E3: «За самую лучшую адвенчуру» и «За самую инновационную игру».

2008

Сотрудниками студии обнаружен заброшенный танкер, переоборудованный в лабораторию.



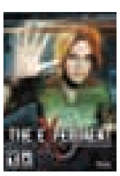
Почти Алиса в стране чудес.



Лабораторию заполнил ядовитый зеленый туман. Как достать карточку доступа и не отравиться?

EXPERIENCE112

ШАТЕНКА С ДИСТАНЦИОННЫМ УПРАВЛЕНИЕМ



ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Micro Application

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Lexis Numerique

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.experience112.com

ПОХОЖЕСТЬ
Новое слово в жанре

Французы в своем репертуаре. Независимая и чрезвычайно талантливая студия Lexis Numerique представила на суд общественности очередную адвенчуру – игру eXperience112. Представь себе искореженный танкер, на котором произошла ужасная катастрофа. Ты получишь в свое распоряжение всю компьютерную систему безопасности, контроль над дроидами и камерами слежения, но принять непосредственное участие в исследовании игрового мира не получится – придется помогать очаровательной героине Ли Николс и наблюдать за ее успехами.

ПО ТУ СТОРОНУ РАМПЫ

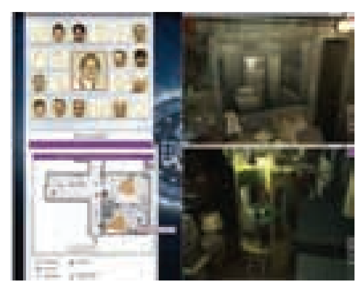
Для начала – небольшой экскурс в историю. Еще древние греки мечтали разрушить «четвертую стену», невидимую и непреодолимую преграду между залом и сценой. С появлением кинематографа положение только ухудшилось. Во многих комедиях Мела Брукса можно обнаружить эпизоды, где экранные персонажи вовсю манипулируют камерой, а порой прямо обращаются к зрителю: «Эй, парень, а чего это ты тут делаешь?»

Многим людям нравится быть зрителями чужих проблем. Вот сидишь ты на теплом диване, а перед тобой разворачивается шоу, где актеры не учат роли, но действуют по наитию. Скажем, очередной вселенского масштаба скандал между Маем и Солнцем. Тут бы взять в руки джойстик да устроить на экране настоящий файтинг с красочным фаталити. Или ради шутки перекрасить Бузову в инопланетянку с фиолетовыми волосами. Увы, пока современное телевидение нельзя назвать по-настоящему интерактивным, и поэтому зрителю остается пассивно наблюдать за процессом или слать дорогущие SMS, пытаясь как-то повлиять на сюжет шоу.

ВНЕДРЕНИЕ И ВОВЛЕЧЕНИЕ

Другое дело – компьютерные игры. Господа игростроители давно стараются-

На смену «охоте на пиксели» пришел новый тип геймлея, позволяющий абстрагироваться, забыть все условности и допущения.



КАК СИНТЕЗИРОВАТЬ ОКСИДРИН

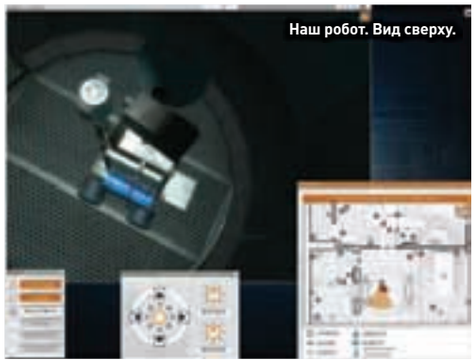
Чтобы приготовить новую порцию оксидрина, тебе придется проделать ряд несложных манипуляций и научиться использовать конечности робота. Шевелить ими можно двумя способами: либо при помощи мыши и экранного интерфейса, либо нажимая стрелки на клавиатуре. Получилось? Теперь нужно развернуться таким образом, чтобы манипуляторы оказались над пробирками, а после этого нажать пробел. Дело сделано, реактивы оказались в наших железных руках. Помести сосуд в электрическое поле и дождись момента, когда температура смеси достигнет 42 °C. Для контроля можно использовать тепловизор видеокамеры. Ни в коем случае нельзя перегревать вещество, поскольку может начаться неконтролируемый распад и твоя помощница пострадает. И главное – прежде чем приступать к синтезу, еще раз перечитай заметки доктора Цайтфеля. Там ты найдешь много полезных рекомендаций.

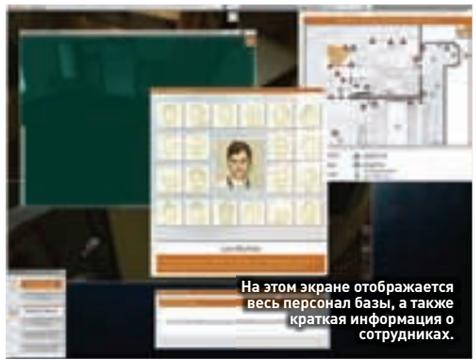
Факты

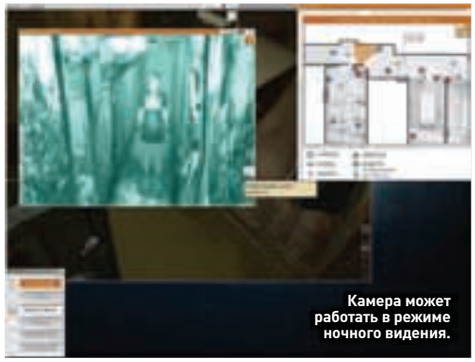
1 шатенка со светящимися глазами

33 года в анабиозе

1001 повод утратить дар речи


Наш робот. Вид сверху.


На этом экране отображается весь персонал базы, а также краткая информация о сотрудниках.


Камера может работать в режиме ночного видения.

ся вовлечь тебя в игровой процесс. Достаточно вспомнить такой суперхит, как сериал Metal Gear. Там играющий должен был ввести «реальную» радиочастоту (она была напечатана на кейсе с диском), чтобы продолжить движение по сюжету. Довольно распространены адвенчуры, где поиск улик ведется по всей глобальной сети интернет, на настоящих сайтах.

Французская студия Lexis Numerique выпустила несколько подобных игр, но наиболее яркой и одновременно пугающей стала детективная In Memoriam. В свое время она получила самые положительные отзывы критиков. Тут бы авторам и успокоиться, начать штамповать подобные продукты. Но разработчики решились на еще один рискованный эксперимент. На смену привычной «охоте на пиксели» пришел совершенно новый тип геймплея, который позволяет абстрагироваться, забыть про все условности и допущения.

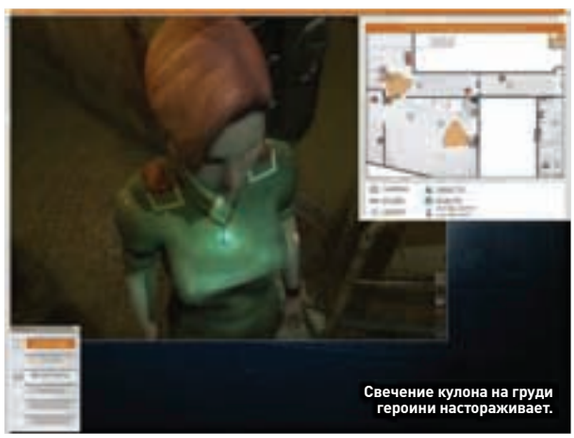
Играть лучше именно в оконном режиме. Так создается полнейшая иллюзия, что это и не игра вовсе, а интерфейс какой-то охранной программы. Три окна для камер наблюдения, графы для ввода логинов и паролей плюс интерактивная карта всего плавучего комплекса. О карте разговор особый. С ее помощью ты будешь взаимодействовать практически со всеми объектами. Включать и выключать свет, открывать и закрывать двери, активировать различные устройства и служебных дроидов.

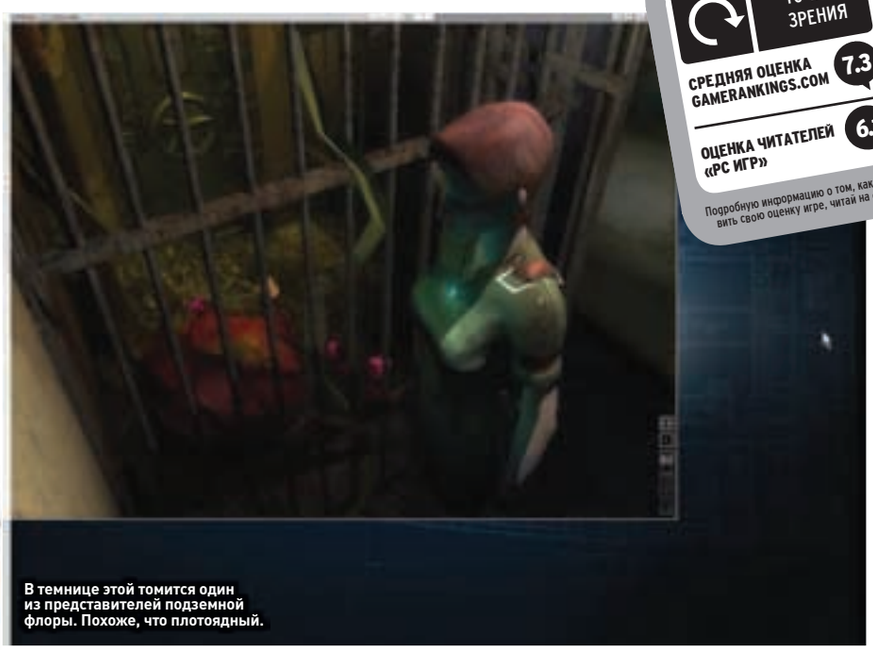
В ПОИСКАХ ОКСИДРИНА

Игра состоит из огромного количества тайн и секретов. Закрытый научный институт EDEHN занимался исследованием уникального вещества – гидроксида оксидрина (ГО). Впервые ГО синтезировал профессор Ален Мурин. В 1964 году он получил вытяжку из феромонов подземных жителей – тириадов, живущих глубоко под землей, в пещерах.

ПРОЕКТ EDEHN. ИЕРАРХИЯ И ПЕРСОНАЛ

Моше Цайтфель (Moche Zeitfel) – директор химико-экологической лаборатории.
Франсуа Пьер (Francois Pierre) – директор лаборатории сравнительной этологии.
Ален Мурин (Alain Mourin) – начальник отдела поведенческой фармакологии.
Реса Лиглинг (Resa Leeglind) – директор ингаляционной лаборатории.
Абдала Мелик (Abdalah Melik) – главный врач.
Стивен Алгун (Stephen Algun) – начальник отдела геологии и тириадонтологии.
Джек Лоуэл (Jack Lowel) – директор вивария.
Энди Леонард (Andy Leonard) – офицер охраны.
Майкл Линкольн (Michael Lincoln) – офицер охраны.


Свечение кулона на груди героини настораживает.


В темнице этой томится один из представителей подземной флоры. Похоже, что плотоядный.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.1**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Немного напоминает бункер из Lost, правда?

Мастера Lexis Numerique предлагают нам совершенно новый тип геймплея, но к нему привыкаешь быстро.

Оксидрин оказался супермощным стимулятором, способным превратить обычного человека в могущественного телепата. Но что-то пошло не так, произошел выброс активного вещества и все ученые погибли. За одним-единственным исключением – главная героиня Ли была в госпитале и сумела выжить. Теперь ей нужно всего-навсего найти причину катастрофы, освоить всю инфраструктуру базы, разобраться с локальной сетью и постараться получить доступ к аккаунтам безвременно почивших пользователей. Некоторые пароли записаны прямо на мебели, и нужно только внимательно осмотреть рабочее место очередного профессора. С другими придется повозиться. Необходимо наладить нормальную работу видеокамер. Научить их поворачиваться в нужную сторону, увеличивать и уменьшать изображение, менять фокус и видеть в кромешной темноте. Все это делается с помощью дискеток с программами, которые разбросаны по всей базе. Любопытно, что с помощью этих же камер ты сможешь общаться со своей помощницей и кивать в ответ на ее вопросы. Или отрицательно качать головой.

ЗАТО Я НЮХАЮ И СЛЫШУ ХОРОШО

Ли Николс страдает ужасными приступами мигрени. В такие моменты она теряет сознание и получает очередную порцию сюжетных воспоминаний. Флэшбеки являются подсказками и помогают сориентироваться в сложившейся ситуации. Понять, в каком направлении двигаться и что искать. Наша подопечная умна и сообразительна, достаточно посемафорить лампочкой, чтобы она двинулась в нужную локацию. Непонятно одно – как она видит сквозь стены? Или это ее экстрасенсорные способности? Словно в подтверждение этих слов, девушка страшно светит глазами, а ее кулон горит каким-то неземным холодным огнем.

Со временем подшефная научится фиксировать даже запахи, движения молекул феромонов – с их помощью тириады общаются между собой, и одной из важнейших наших задач станет понимание языка потенциального противника (судя по всему, подземные жители и стали причиной массовых смертей).

Первые несколько часов прогулки по базе кажутся занятием волнительным и пугающим. Но потом ты привыкаешь к интерьерам игры, и каждая новая комната воспринимается как должное. Это не минус игры, авторы и так стараются изо всех сил, создавая особый психоделический настрой сюрреалистическими антуражами. Они искажают пропорции, играют с резкостью и перспективой, экспериментируют со звуком и музыкальным сопровождением. База EDEHN – место чрезвычайно странное: поросшие корнями ржавые стены, стелющийся по полу зеленый туман – расслабиться здесь невозможно. А ведь приходится работать с документами, сканировать данные в поисках малейших намеков на сюжетную нить. Хорошо, что потом появится возможность непосредственно управлять роботами и хоть немного размяться.

РЕАЛИТИ

Мастера Lexis Numerique предлагают нам совершенно новый тип геймплея, но к хорошему привыкаешь быстро. Кое-кто, быть может, заскучает, снова и снова патрулируя здешние декорации. Но скажи – когда еще у тебя будет возможность управлять системой безопасности научной лаборатории? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Необычный, весьма интригующий геймплей, сюрреалистический антураж, великолепная музыка, полное погружение в игровой процесс.

Не очень удобный оконный интерфейс, заторможенная главная героиня, наличие багов, сложности в управлении роботом.

8.0

Будем надеяться, эта игра положит начало новому жанру. То есть квест умер, да здравствует квест?

Бледные глюки Ли Николс.

32 страницы о EURO2008

ЕВРО - 2008
ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

TotalFootball

2001 Год основания компании.

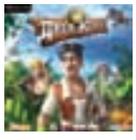
2002 Релиз посредственной экшен-стратегии Stealth Combat.

2005 Выход первой части Ankh.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «O-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Не сразу понимаешь, что на экране – Джек Кейн, а не Габраш Трипвуд.

В Escape from the Monkey Island тоже был «магазин удивительных вещей»...



ДЖЕК КЕЙН

ТЕНЬ МИСТЕРА ТРИПВУДА

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Kalypso Media
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Playten Interactive/ Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Deck13 Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.jackkeane.com
ПОХОЖЕСТЬ
Ankh, серия Monkey Island

Немцы из Deck13 наконец-таки перестали скрывать свою любовь к серии Monkey Island. Работая над трилогией Ankh, они еще хоть как-то конспирировались. Пародийная суть и концепция шедевра от Lucas Arts была завуалирована древнеегипетскими декорациями. «Джек Кейн» же ничуть не скрывает своих корней, а, наоборот, изо всех сил их подчеркивает: конец XIX века, главный герой – незадачливый пират, бороздящий просторы цветастого, яркого и ни капельки не серьезного мира...

Побег от бандитов с крыши Биг-Бена – обычное для Джека Кейна дело.

Называть игру плагиатом я бы не стал. Ибо сей мерзенький ярлык обычно вешают на низкопошибные клоны. «Джек Кейн» – хороший клон. Хотя до своего «идейного донора» ему – как на собаках до Китая.

ОСТРОВ ОБЕЗ... ЗУБА

Молодой мореплаватель Джек Кейн обнаруживает себя на чердаке Биг-Бена. Привязанным к стулу и в компании дурашливых бандитов, которые твердят про гигантский долг какому-то мистеру Ли. Дело пахнет керосином, надо, понятное дело, сваливать! Несколько простых действий с предметами, легенькая пробежка – и вот нашего протагониста инструктирует агент секретной службы Ее Величества, предлагающий дело на 10 тысяч фунтов. Всего-то нужно отправиться в Кейптаун, чтобы послать одно секретное донесение. Разумеется,

«Забавно» – вот ключевое слово, которое описывает суть всего проекта.

Факты

0 свежих идей

13 довольно продолжительных глав

3 основных героя – Джек и два его спутника

потом намеченные планы летят в тартарары и мистер Кейн оказывается втянутым в безумную авантюру. Королева и ее агенты необычайно обеспокоены «чайной угрозой» (хех, символично, почти «дело Литвиненко»): некий Доктор Т выводит породу хищных растений, которые пожирают любой чай, кроме того, что выращен на его собственных плантациях. Со временем выяснится, что таким образом безумный ботаник жаждет не просто избавиться от конкурентов, но и поработить мир! Путешествие на таинственный остров Зуба, кораблекрушение, предательский экипаж, бросивший своего капитана черт те где… Маховик фарсово-юмористического сюжета раскручивается стремительно, заставляя вспомнить старую песенку: «По морям, по волнам, нынче здесь, завтра там…» Вполне в духе Curse of the Monkey Island.

Несуразная и забавная история – лишь одна из многих точек пересечения с «ругательством островных обезьян». Кстати, об обезьянах – в «Джек Кейн» им отведена роль солдат Доктора Т. Совпадение? Скорее дань традициям.

Или вот окружающие героя персонажи – один нелепее другого. Водитель слонотакси, хозяин отеля, безмерно кичащийся единственной звездой своего заведения, индус – владелец магазина, который одевается и разговаривает, как заправской член «Коза Ностры». Чего только стоят наши спутники – плутоватая пиратка Аманда и агент секретной службы Монтгомери, готовый раздеться до трусов, дабы его могла поднять самопальная катапульта… Звучит бредово, в самой же игре выглядит забавно.

ПРОСТО УЛЫБНИСЬ

«Забавно» – вот ключевое слово, которое описывает суть всего проекта. Видно, что сценаристы старались: писали диалоги, полные шутливых намеков и отсылок на другие проекты, компьютерные игры в целом, современный масс-культ… Однако даже их лучшие хохмы достойны лишь легкой улыбки. Ржать лошадью Пржевальского, хлопать в ладоши и кататься по полу, как во время прохождения любой Monkey Island, увы, не хочется.

МИНУС ВОСЕМЬ ЛЕТ

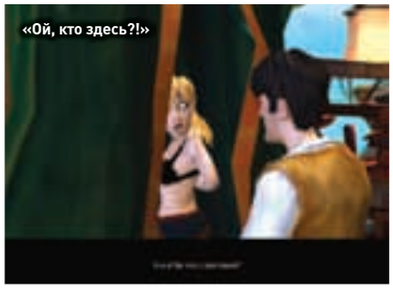
«Джек Кейн» смотрится броско, симпатично и позитивно. Как «Анкх», стилистика которой, в свою очередь, начисто слизана с Escape from the Monkey Island, вышедшей в конце 2000 года. «Олдскул» наверняка оценят ветераны жанра, а вот новичков мутные текстуры, угловатые модели и полное отсутствие каких бы то ни было современных эффектов просто-напросто отпугнет.

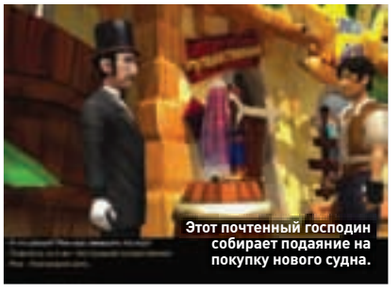
Точно так же их могут оттолкнуть головоломки и задачи на применение предметов – обычные по меркам классических адвенчур и довольно сложные для разума современного среднестатистического геймера. Как в старые добрые времена, мы будем не только применять нужные вещи в нужном месте, но и комбинировать их в инвентаре. Хорошо хоть, что пиксельхантинга нет – по нажатию клавиши X все интерактивные предметы будут подсвечены на экране.

Помимо шмоток, необходимых для прохождения, мы можем собирать и бонусные – например, какие-нибудь морские звезды на пляже или чайные коробки во дворике магазина. Энное количество таких вещей открывает доступ к картинкам из бонусного меню.

НЕЛЮБОВЬ

Говоря прямо, немцы сделали качественную, но абсолютно вторичную игру. Уши Monkey Island лезут изо всех щелей, и если сравнивать «Джек Кейн» с сагой о Габраше Трипвуде, то результат окажется не в пользу первой. Да и вообще, любой, пусть даже самый распрекрасный, клон никогда не превзойдет оригинал. А Deck13 я бы посоветовал прекратить кого-то копировать и сделать что-то свое. Потенциал-то есть, надо лишь направить его в нужное русло. **PG**

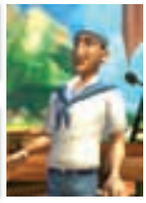

«Ой, кто здесь?!»


Этот почтенный господин собирает подаяние на покупку нового судна.

По нашей вине жениху этой дамочки отшибло память, и теперь он знать не хочет ни о какой свадьбе… Утешаем несчастную ее любимым вареньем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	6.5



Множество забавных моментов; яркое, броское графическое исполнение; огромное разнообразие игровых локаций; десятки карикатурных персонажей.

Полная вторичность; отвратительная игра актеров озвучки, которые безбожно переигрывают как в русской, так и английской версии; устаревший лет на восемь движок.

6.0

Неплохой клон Monkey Island, усердно копирующий своего «прародителя» по всем параметрам.

Слонотакси – оптимальное средство передвижения в джунглях острова Зуба.

Чего не сделаешь ради защиты интересов Ее Величества?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **НЕТ**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005

«Акелла» и SOE подписывают соглашение об издании EverQuest 2 на русском языке. Создание подразделения Akella Online, анонс русского EQ 2, начало работы над переводом.

2006

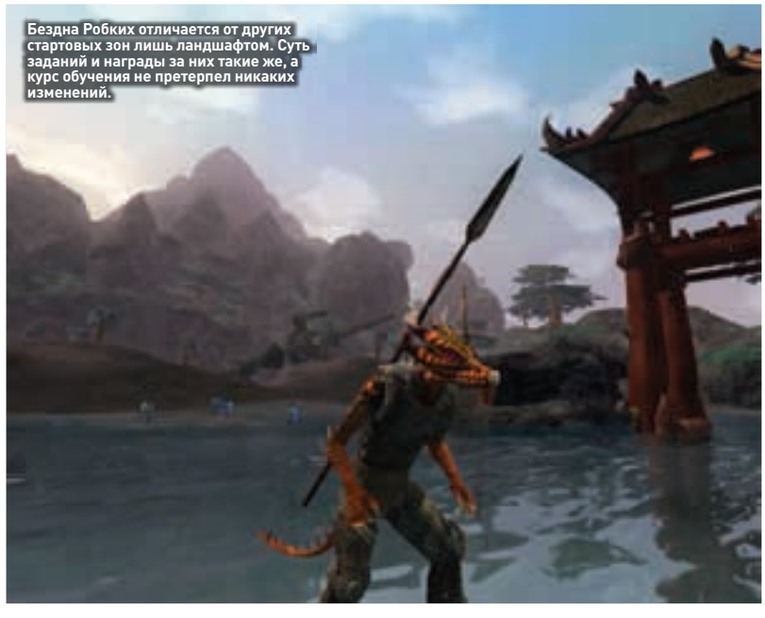
В сентябре состоялся коммерческий запуск «EverQuest 2 по-русски». В коробочное и цифровое издания игры были включены все вышедшие на тот момент дополнения.

2007

Echoes of Faydwer вышла на русском языке. Впервые с запуска EQ 2 добавлена новая игровая раса – феи. Другие нововведения: появились боги и дополнительные ремесленные профессии.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

В оригинальной EQ 2 в качестве такси использовались грифоны, в DoF – летающие ковры, в KoS – облачка, в EoF – лошадки, а в RoK тебе предстоит летать на драконоподобных сарокарах.



Бездна Робких отличается от других стартовых зон лишь ландшафтом. Суть заданий и награды за них такие же, а курс обучения не претерпел никаких изменений.

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG

ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Akella Online

РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mб, 10Gb на HDD, интернет-соединение 56 Kbit/sec

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD или два CD (обязательно наличие оригинальной игры и других дополнений)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
everquest2.station.sony.com

ПОХОЖЕСТЬ
EverQuest 2: Echoes of Faydwer, World of Warcraft

EVERQUEST 2: RISE OF KUNARK

НЕ СОВСЕМ ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

У EverQuest 2 в ее нынешнем виде и у игры, которую SOE запустила в ноябре 2004 года, мало общего. В борьбе за подписчиков все средства хороши, но самым действенным было и остается упрощение. Начав с переделки отдельных элементов EQ 2 еще до выхода первого дополнения Desert of Flames в сентябре 2005 года, SOE продолжает придерживаться этой стратегии. Предыдущее дополнение Echoes of Faydwer сделало реверанс в сторону WoW и отлично продалось, не только порадовав большинство опытных игроков, но и приобщив к миру EQ 2 множество новичков. Неудивительно, что при работе над Rise of Kunark разработчики пошли проторенной дорожкой. Но если EoF была скорее «качественным дополнением», добавившим в игру новую расу фей, континент и множество новых возможностей (планка уровней при этом не поднялась), то RoK исповедует классический для MMORPG-дополнений подход.

МИР ЯЩЕРОВ И ДРАКОНОВ

Раса страшных снаружи и не менее суровых внутри сарнаков, город Говорин да «песочница» для персонажей начального уровня – все, что на этот раз приготовила SOE для новых игроков. Впрочем, в DoF и KoS не было и этого, а континент Кунарк, предназначенный для ветеранов игры, поражает своими размерами. Некоторые зоны в 2–3 раза больше Антоники, а их дизайн вполне соответствует заданной с выходом EoF планке качества. Забудь о скучных равнинах и однообразных лесах: в новых зонах EQ 2 не меньше интересных мест, чем в The Lord of the Rings Online и World of Warcraft. Древние пирамиды, гигантские пчелиные гнезда, заброшенные склепы и расположенные тут и там деревеньки – лишь часть того, что ждет нынешних семидесятников при прокачке до 80-го левела.

Впервые за два года повысив максимальный уровень персонажей, разработчики напрочь забыли о групповых квестах 67–75-го уровней. Это не отменяет плюсов совместного прохождения заданий, ведь львиная доля опыта дается за выполнение поручений, а убить 20 одинаковых врагов сообща быстрее, чем в одиночку. Большинство заданий являются частью цепочек, поэтому группе резонно выполнять сразу всю серию квестов. Сюжетные нити уводят игроков все дальше и дальше в глубь континента, открывая перед ними новые зоны и знакомя с NPC. Да и награды за поручения в кои-то веки стали вполне пристойными: даже за небольшую помощь ты получишь горсть золотых монет и неплохую вещь. С экипировкой работы мастера они не сравнятся, но для начала – самое то, ведь монстры в RoK куда сильнее тварей аналогичного уровня из той же Kingdom

Сюжетные нити уводят игроков все дальше и дальше в глубь континента, открывая перед ними новые зоны.

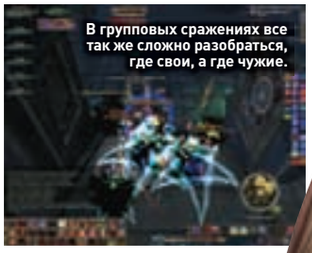
Факты

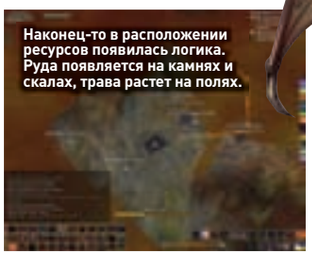
80 -й – максимальный уровень персонажей и гильдий

1 игровая раса добавлена в Rise of Kunark: сарнаки

1 стартовая зона и город сарнаков Горовин

Именных монстров в регионах Rise of Kunark – пруд пруди. Опыт достижений за их убийство течет рекой.


В групповых сражениях все так же сложно разобраться, где свои, а где чужие.


Наконец-то в расположении ресурсов появилась логика. Руда появляется на камнях и скалах, трава растет на полях.

of Sky. О местных подземельях и говорить нечего: идти туда стоит только с 75-го уровня и желательно полной группой. Не забыли создатели и о визитной карточке EQ 2 – заданиях наследия: их выполнение по-прежнему растягивается на несколько часов из-за необходимости ждать появления редких именных врагов. Впрочем, остальные задания не дадут скучать людям, которые не могут посвящать игре много времени.

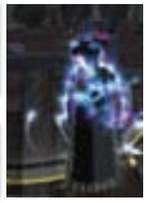
ПО ОДЕЖКЕ ВСТРЕЧАЮТ

Максимальный уровень гильдий повышен до 80-го, появились новые предметы, доступные только для состоящих в гильдиях персонажей. Как и раньше, на получение статусных вещей вроде ездового носорога придется потратить уйму времени. Зато домашний буринай, приносящий хозяевам предметы для коллекций, доступен всем обладателям RoK. Не забывает SOE и о бесплатных обновлениях, которые выходят в среднем раз в месяц. За прошедший год в EQ 2 появилась игровая раса арасаев (злые феи) и город Нериак в лесу Некулос, а также возможность иметь два комплекта вещей: один дает защиту и бонус к характеристикам, другой отображается на персонаже. Наконец-то не приходится выбирать между красивой вещью и лучшей по характеристикам вещью – можно использовать преимущества обеих. Кстати, создание предметов стало еще проще: отныне игроки производят вещи только наивысшего качества, а в случае неудачи ты не потеряешь топливо или редкий материал.

Rise of Kunark не принесла в игровую механику практически ничего нового, однако сполна удовлетворила аппетит давних поклонников игры. Новички же всегда могут начать знакомство с миром EverQuest 2 с EoF. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5



Повышение планки уровней игроков и гильдий, огромный континент Кунарк с множеством различных зон и противников, сотни разнообразных заданий, раса сарнаков.

Отсутствие новых возможностей, большая часть контента предназначена только для персонажей 67-го уровня и выше, игровая музыка вызывает зубную боль.

8.0

Дополнение для ветеранов EQ 2, остальным лучше начать знакомство с игрой с Echoes of Faydwer.

В одном из заданий требовалось пометить «маяком» трех монстров. Влияние The Agency, которую также издает SOE?

Деревня сарнаков в Бездне Робких. Неудивительно, что за них играет так мало людей: сарнаки похожи на гуманоидов еще меньше, чем иксары.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — Компания Skyfallen Entertainment основана группой профессиональных программистов и дизайнеров.

2005 — Дебютный проект компании RPG «Магия крови» получает высокие оценки в прессе и восторженные отзывы игроков.

2007 — Разработка компании TheEngine использована в ряде отечественных проектов: «Санитары подземелий», «Не время для драконов», «Кодекс войны».

Время эффектно замедляется, и нам демонстрируют последствия удачного попадания.

Редкий для Death Track кадр – дорога чиста в обе стороны.

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

ДЕСТРУКТИВНОЕ НАСТРОЕНИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
SkyFallen Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512 Mb RAM, видеокарта со 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.deathtrack.ru

ПОХОЖЕСТЬ
DeathTrack, DethKarz, MegaRace, MegaRace 2, MegaRace 3

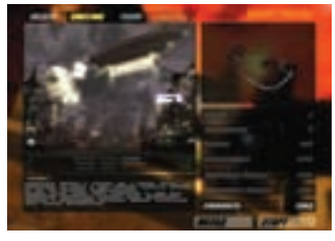
Поверить разработчикам игр – так будущее не готовит нам ничего хорошего. Если вдруг человечество переживет апокалипсис и избежит самоистребления во время Третьей мировой войны, то озверевшие к тому времени люди обязательно изничтожат друг друга в погоне за кубками в кровавых видах спорта.

Идея разрушительных гонок не нова. Оружием на борту могли похвастаться болиды и легендарной Interstate'76, и относительно недавней Crashday. Но первый кирпичик в фундамент поджанра гонок со стрельбой заложило в далеком 1989 году творение Dynamix со звучным названием Death Track. Отечественная компания SkyFallen Entertainment спустя почти 20 лет после релиза оригинала решила реанимировать поросшую мхом классику. Впрочем, у своего прародителя «Возрождение» позаимствовало лишь концепцию. В остальном это две разные игры, поэтому и сравнивать их, наверное, не имеет смысла.

ДЕЖУРНОЕ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Чтобы внести ясность, скажу, что Death Track находится куда ближе по духу к шутерам и футуристическим рейсингам вроде Hover Ace, MegaRace или игры «Механоиды: Гонки на выживание», нежели к стандартным покатушкам вроде Need for Speed, FlatOut или уже упомянутой Crashday. Другими словами, собственно езда здесь вторична. А отсутствие водительских навыков с лихвой компенсирует умение метко стрелять. «Death Track: Возрождение» плюет на законы физики и возводит скорость в культ. Игра настолько динамична, стремительна и неприхотлива, что любители автосимуляторов почувствуют себя на просторах разрушенных мировых столиц крайне неуютно. Зато тех, кто ночами напролет зависает в Counter-Strike и Unreal Tournament 3, творение SkyFallen наверняка увлечет.

Стоит чуть зазеваться, как получаешь оплеуху от расчетливых оппонентов, которые не жалеют боеприпасов для лидера.



СВОБОДА ВЫБОРА

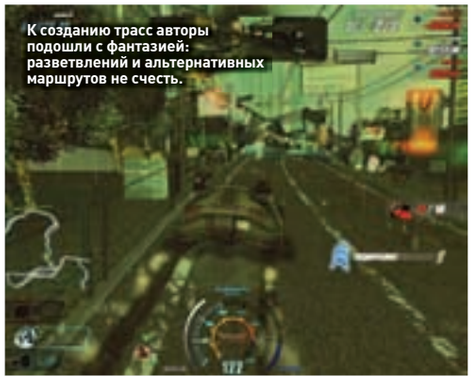
Каждую трассу в игре «Death Track: Возрождение» можно пройти тремя различными способами. Первый режим («Модерн») – самый либеральный к игроку. Здесь допускается использование оружия, доступны все виды бонусов и поддерживается возрождение. Если выбираешь «Классику», следует быть чуть более внимательным, так как возможность респауна здесь отключена, запрещены все виды бонусов, но по-прежнему поддерживается оружие, роль которого по понятным причинам сильно возрастает: подорвав соперника, ты выводишь его из игры. Третий и, пожалуй, самый скучный режим – это «Ралли», где недоступно оружие, но поддерживаются возрождение и дорожные бонусы.
Кроме того, SkyFallen Entertainment предлагает опробовать нам футуристический драг, который, скажем по секрету, не заслуживает внимания. Этот режим авторы прикрутили для галочки.

Факты

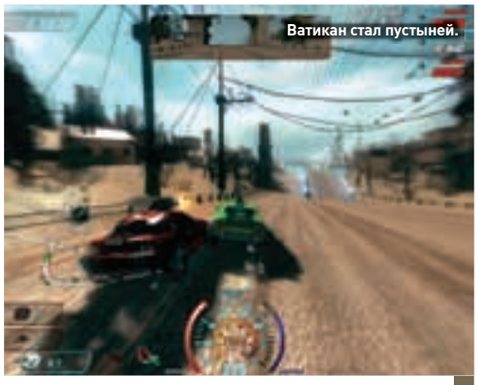
3 различных режима прохождения трасс

3 вида вооружения на борту одного болида

10 полуразрушенных мировых столиц


К созданию трасс авторы подошли с фантазией: разветвлений и альтернативных маршрутов не счесть.

Соперники еще не главная угроза.


Ватикан стал пустыней.

Чтобы описать физическую модель игры, мне хватит двух слов: она отсутствует. Футуристические автомобили скользят по дорожному полотну, словно утюги по гладильной доске, намертво впечатываются в преграды и мгновенно прилипают к асфальту после продолжительных полетов. Их взаимодействие с окружающими объектами не имеет ничего общего с реальностью, что, впрочем, для подобного проекта простительно.

Не обошлось, к сожалению, и без багов. Машина при наезде на трамплин правой или левой парой колес соскакивает с него и резко возвращается в исходное положение. Еще пару раз мне удалось застрять прямо в защитном поле, которое перекрывает въезды на сокращения. Из разряда багов графического движка стоит отметить непреднамеренную демонстрацию подземного царства при спуске с крутой горки на одной из трасс.

К слову, о графике. Не пытайся составить представление о технологическом уровне «Death Track: Возрождение» по представленным скриншотам. В динамике игра выглядит гораздо приятнее. Пусть TheEngine, который так радовал нас в «Магии крови», уже не молод, но он все еще выдает прекрасную сочную картинку.

Чего, к сожалению, не скажешь об эффектах. Плоский, неказистый огонь вызывает стойкое желание отвернуться от экрана. Также в огрехи разработчиков записываем взрывы, искры, осадки и плазменные заряды. Более убедительно выглядит горячий воздух над раскаленным асфальтом и дым. А вот освещение слегка недоработано: автомобиль на некоторых трассах выглядит чужеродным элементом.

ВО ВСЕМ МНОГООБРАЗИИ

«Трассы смерти» пролегают по 10 мировым столицам: от Нью-Йорка и Лондона до Бангкока и Токио. Справедливости ради стоит отметить, что не все уровни выглядят одинаково хорошо. На общем фоне выделяется заснеженная Москва и засыхающий Ватикан. А вот Токио в неоновых огнях, мрачная готическая Прага и Париж под метеоритным дождем получились чуть хуже. Впрочем, графические недостатки попросту некогда разглядывать.

Стоит немного зазеваться, как тут же получаешь оплеуху от резвых и расчетливых оппонентов, которые не жалеют

ДУХ «ЗАХВАТЫВАЕТ»

Несмотря на то что ролики между заездами получились что надо (по исполнению, но не по идее), мы искренне сомневаемся в целесообразности траты денег на их производство. По сюжету после каждого заезда один гонщик погибает при различных (зачастую загадочных) обстоятельствах, а сюжетные вставки призваны показать нам, как это произошло. Кадры происшествий чередуются с отрывками передачи, посвященной соревнованиям, где девушка в синем бодрым голосом докладывает об очередных потерях. Потрясающе, правда?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

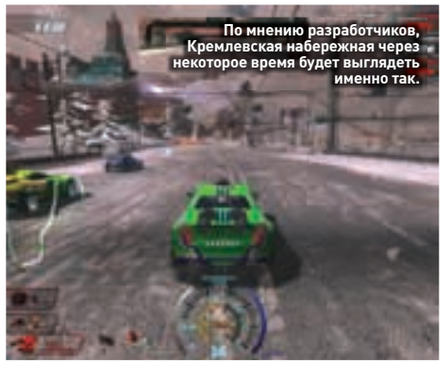
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.8

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

Токийская трасса, пожалуй, самая невзрачная.

Очередная мина отправила болид в воздух.

В заснеженной Москве будущего можно увидеть плакаты советских времен.


По мнению разработчиков, Кремлевская набережная через некоторое время будет выглядеть именно так.

боеприпасов для лидера. Вырвавшись на первое место, не спеши праздновать успех. Убедись, что тебя не догоняет пущенная отстающим и сильно уязвленным соперником ракета или, что еще хуже, плазменный заряд. Не зевай и смотри на дорогу – она заминирована! А на редких незанятых к последнему кругу участках асфальта уже вольготно разместились шипы, которые хоть и не выводят авто из строя, но вынуждают терять драгоценные секунды на выравнивание машины. Будь внимателен и придерживайся центра дороги. На обочине уже готовы принять на себя удар подлые столбы, припаркованные там и сям автобусы, бочки со взрывчатой смесью. Убедись, что охранные системы еще не сошли с ума и не занялись отстрелом участников. Не забудь вывести из строя генераторы, питающие силовые поля на въездах к сокращающим путь объездным дорогам. А чтобы зрители запомнили твою победу надолго, смотри в оба в поисках заблаговременно заминированных достопримечательностей. За их подрыв тебе щедро заплатят после гонки.

Из предыдущего абзаца, я думаю, ясно, что в «Death Track: Возрождение» не поиграть, как, скажем, в Need for Speed, за вечерним чаепитием. Игра требует предельной концентрации. Однако кампания длится недолго – сюжетную линию можно осилить за несколько часов. Вопреки нашим ожиданиям накал борьбы с каждым новым заездом ослабевает (раз за разом гонщиков становится меньше), а потому на последних этапах кататься совсем уныло, несмотря на возросший уровень мастерства оппонентов. Большинству геймеров карьеры будет вполне достаточно, чтобы вдоволь насытиться этими футуристическими гонками и вернуться к размеренному образу жизни. Но для тех, кому кампании покажется мало, SkyFallen Entertainment приготовила настоящие испытания в режиме «Задания». «Получите за гонку не менее 5 статусов "Чистая езда"», «Соберите в течение гонки 2 воздушных бонуса», «Уничтожьте за второй круг не менее 3 противников», «Наберите в течение гонки 75 000 очков, используя форсаж», «В течение гонки пройдите хотя бы один круг быстрее 02:15:00» – вот типичные примеры целей на заезд.

Соваться в этот режим без пройденной карьеры и как следует прокачанной тачки бессмысленно. К слову, апгрейды осуществляются в трех направлениях: двигатель, трансмиссия и броня. Кроме того, на выбор игроку предложено самое разнообразное оружие, которое разделено на три класса. В первый входят пулеметы, лазеры и плазмометы, во второй – ракетницы и терминаторы, в третий – мины и шипы. Одновременно болид можно оборудовать одним устройством из каждой группы.

ГОНИ! КРУШИ!

«Death Track: Возрождение» требует особого настроения. Ее не стоит запускать, когда на душе спокойно. А вот после напряженного дня творение SkyFallen – как раз то, что доктор прописал. Запускай и отрывайся. Пара заездов – и ты спокоен, как буддийский монах. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Бешеная динамика; отличный дизайн трасс: обилие разветвлений, неплохие декорации, внимание к деталям; разнообразные режимы.

Игра слишком короткая; никчемная физическая модель; невзрачные эффекты; сложность последних сюжетных заездов чересчур завышена.

7.0

Докучает босс, достают на учебе? Запускай Death Track и отрывайся.

Больше всех пострадал Париж. На французскую столицу обрушился метеоритный дождь.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

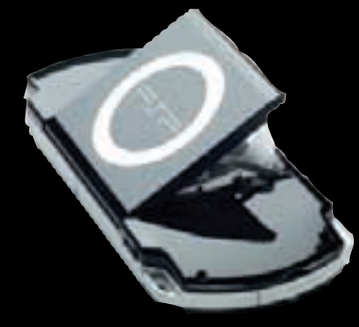
5200 р.

Xbox 360 Elite (120 GB)

17680 р.

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.



PSP Slim & Lite

7280 р.

НЕ СКУЧАЙ! ДОМА И В ДОРОГЕ

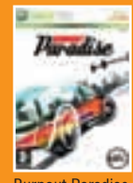
ИГРАЙ!

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр

Final Fantasy XII: Revenant Wings
1560 р.

Dragon Quest Monsters: Joker
1560 р.

Call of Duty 4: Modern Warfare
1482 р.



Burnout Paradise
2080 р.

Mass Effect (region free)
1950 р.

Turok
2080 р.

Devil May Cry 4
2470 р.

Castlevania: The Dracula X Chronicles
1352 р.

Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL)
1560 р.

Assassin's Creed (PAL) русская инструкция
2028 р.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PAL)
2028 р.

Resident Evil 4 (Platinum)
1092 р.

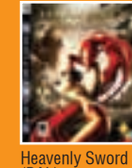
Final Fantasy XII
1560 р.

Okami
1300 р.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles
1820 р.

Rayman Raving Rabbids 2
1924 р.

Devil May Cry 4 (PAL)
2470 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 Владимир Уфнаровский берется за разработку безымянной тактической стратегии в лучших традициях X-COM и Jagged Alliance.

2002 В конце года основана питерская компания «Апейрон».

2005 В июле в продаже появляется «Бригада Е5: Новый альянс», игра удостаивается лестных отзывов в прессе.

2007 В августе выходит продолжение – «7.62», с улучшенной графикой и интерфейсом, а также более адекватным сюжетом.

7.62: ПЕРЕЗАРЯДКА

НЕДОБИТАЯ КОНТРА

ЖАНР ИГРЫ
Squad-Based Real-Time Tactics

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Apeiron

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта – 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
762.games.1c.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Бригада Е5: Новый альянс, Jagged Alliance 2

Дополнение для RPG сделать не проще, чем игру любого другого жанра, но есть проверенные рецепты: уровень персонажа – поднять, монстров – раскормить, мечей-кладенцов поострее – наковать и сапогов-скороходов модного покроя – пошить. Но если сказка сказывается не в тридевятом царстве, а где-то в банановой республике, просто не отделаешься, особенно когда претендуешь на реализм. Автомат Калашникова, конечно, не чета новейшим натовским образцам, но дырки в человеке делает с тем же успехом, и добавление еще 50 стволов в игровой арсенал особого смысла не имеет.

Создателей «7.62» можно лишь похвалить за стремление сотворить достойного наследника Jagged Alliance 2, но местами их трепетное отношение к нетленке от Sirtech вредит делу. Оригинал можно было развивать в разных направлениях: например, расширить стратегическую карту на всю Палинеро, а не только на северную ее часть, улучшить искусственный интеллект. Вместо этого в «Перезарядке» разработчики пошли дорожкой, проторенной Unfinished Business: выкинули глобальный режим и сочинили десяток с лишним миссий, проходимых за несколько дней. Не то чтобы путешествовать между городами, выполнять квесты и тренировать ополчение было слишком интересно, но за отсутствием стратегической составляющей недостатки тактических боев стали гораздо заметнее.

ПЕРЕБЕЖЧИК

Главный герой – бывший капитан гвардии Альваро Дефенсы, чью диктатуру, согласно сюжету, наконец свергли партизаны во главе с Таней Торменс. Теперь вояка работает на некий международный консорциум, чей бизнес в Альгейре серьезно пострадал с приходом революционеров к власти. Первой нашей задачей становится захват заброшенной американской базы, с которой в дальнейшем мы будем осуществлять подрывную деятельность.

Перед каждой миссией набираешь себе команду наемников и снаряжаешь их в магазине. Деньги на это ты получишь за выполнение заданий в срок и соблюдение дополнительных условий, но гораздо больше сможешь заработать на продаже трофеев. По пути на дело можно нарваться на патруль, так что спешить не стоит. На этом взаимодействие со стратегической картой заканчивается – добрался до места, всех убил, вернулся на базу. Нельзя даже выбирать, в каком порядке проходить миссии. В оригинальной игре мы выполняли работу охотника за головами, а в гражданской войне участвовали постольку-поскольку. Теперь же наш бравый капитан занимается натуральными терактами: подрывает склады, убивает революционных лидеров, вызволяет из плена врагов нынешнего режима, разжигает розни с соседними державами. Ближе к концу кампании появляется выбор: перейти на сторону Тани Торменс или продолжать трудиться на проклятых империалистов. Кроме того, если не выполнить часть заданий, возможна третья концовка – провал.

Всегда обидно, когда груз недоработок тянет ко дну хорошую игру, тем более в нишевом жанре.

Факты

170 образцов вооружения

12 миссий с нелинейным прохождением

1 интерактивная энциклопедия оружия

В теории такое устройство сюжетной части нацелено на поклонников тактических битв, которых утомляло медленное развитие в оригинальной игре. Когда у тебя 1-2 бойца с дешевыми пистолетиками, сложно проявить полководческий талант. В «Перезарядке» со снаряжением и количеством бойцов проблем нет, и сами бои разработчики старались разнообразить: где-то под пули лезут паникующие гражданские, где-то поднятие тревоги приводит к уничтожению искомой радиостанции, а то и к врагам придет немаленькое подкрепление.

ИДЕМ В ГРОЗУ

Что же получается на практике? Искусственный интеллект не был сильной стороной ни «Бригады Е5», ни «7.62», но в дополнении всем противникам, кажется, провели дополнительную операцию по удалению мозгов. Они не всегда реагируют на падающих рядом мертвых соратников, палят из пистолетов-пулеметов очередями через полкарты с нулевыми шансами на попадание, но самый излюбленный их прием – бежать в полный рост на наших наемников, не останавливаясь даже для стрельбы. Или сбиться толпой в одной точке, где бесславно погибнуть от разрыва гранаты. Скверно работающий поиск пути добавляет хлопот – враги застревают в дверях и стенах, проваливаются сквозь землю или бегут на месте, уперевшись в какое-нибудь препятствие.

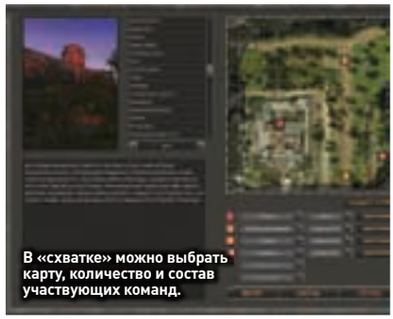
Поначалу еще пытаешься играть по правилам: приходишь на задание ночью, вымазавшись маскировочной краской. Вооруженный бесшумным оружием, незаметно снимаешь часовых и ищешь лазейки, заботливо приготовленные дизайнерами уровней. Но где-то к четвертой миссии тупость AI надоедает беспредельно. Я, например, решил взять партизанскую радиостанцию нахрапом: приперся в одиночку средь бела дня и, не скрываясь, перебил всех охранников из «калаша». 20 человек в хорошо укрепленном лагере полегли как один и даже не успели уничтожить передатчик – не сработал триггер.

Это очередная головная боль: из-за глюков в скриптах условия периодически не выполняются, приходится загружать раннее сохранение или переигрывать миссию. Яркий пример – нападение на аэродром, удерживаемый войсками Палинеро. Нужно переодеться в форму революционной армии, чтобы охрана приняла наш отряд за боевиков Тани Торменс, и тем самым спровоцировать новую войну между странами. Только вот я имел глупость вступить в бой с бесшумной винтовкой: противник меня не увидел, триггер не сработал. Перестреляв к тому времени большую часть гарнизона, я был вынужден начинать сначала.

Надо ли говорить, что со столь «интеллектуальными» противниками новый режим «схватка» (где можно выбрать произвольную карту и команды ботов) превращается в избиение младенцев? Если вообще удастся его запустить – вылеты в Windows в «Перезарядке» не редкость. Единственное новшество, не вызывающее нареканий, – встроенная энциклопедия оружия, но на фоне общих проблем ее ценность весьма сомнительна.

Всегда обидно, когда груз багов и недоработок тянет ко дну хорошую игру, тем более в нишевом жанре. Сначала «Джаз: Работа по найму», теперь – «7.62»... Будем надеяться, что хотя бы Jagged Alliance 3 оправдает ожидания. **PG**

Одно из дополнительных заданий – принести наркобарону головы его бывших подельников.


В «схватке» можно выбрать карту, количество и состав участвующих команд.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Несколько свежих идей, новый режим «схватка», встроенная энциклопедия, где фанаты проведут немало интересных часов, неплохой дизайн миссий.

Безмозглые враги, многочисленные технические недоработки, мешающие получать истинное удовольствие от игры, исчезнувший стратегический режим. А ведь могло получиться!

6.5

Для тех, кому прохождение оригинальной кампании казалось слишком долгим и скучным.

Машина – самое важное приобретение на первых порах. Будет куда складывать трофеи.

Главный герой явно срисован с Брюса Уиллиса. Двойников знаменитостей можно найти и среди наемников.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.7

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

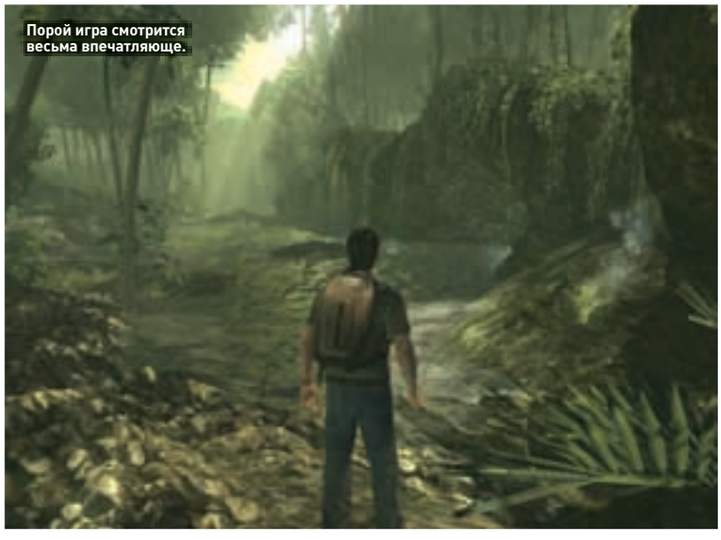
1997 — Открыто подразделение Ubisoft в Монреале.

2002 — Релиз блокбастера Tom Clancy's Splinter Cell.

2005 — Компания получает финансовую поддержку в $5 млн от правительства Канады.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «O-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

Главный герой вспоминает последние дни, проведенные в Сиднее перед вылетом.


Порой игра смотрится весьма впечатляюще.

LOST. ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

КОНТУЖЕННЫЙ СТАТИСТ

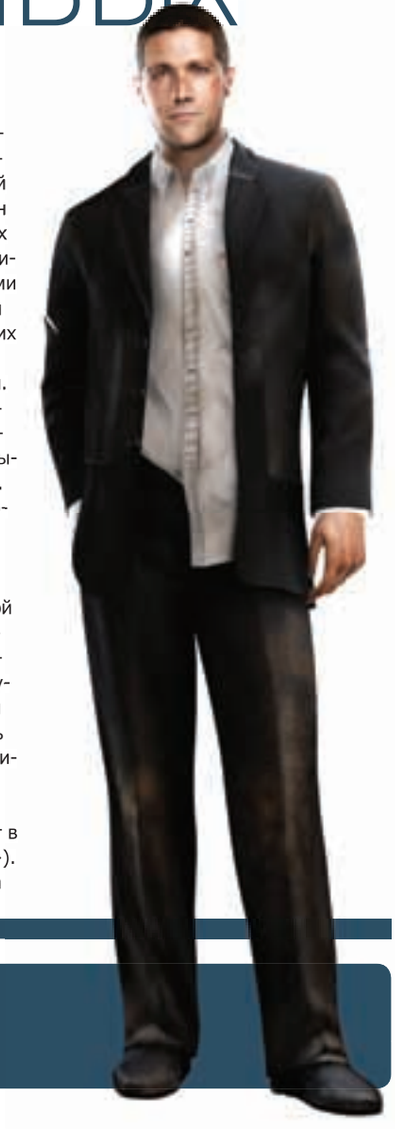
ЖАНР ИГРЫ
Adventure/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lostgame.com
ПОХОЖЕСТЬ
Timeline
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Яннис Мэллет – гендиректор Ubisoft Montreal; в свое время продюсировал новую линейку игр о Принце Персии

Какой солдат не мечтает стать генералом? Какой статист не хочет получить главную роль? Вопрос, само собой, риторический. Но только не для кудесников из Ubisoft Montreal. В игре, которая, казалось бы, изначально располагает к героическим поступкам и судьбоносным решениям (все-таки первоисточник обязывает), нам уготована скромная роль ничего не значащего наблюдателя. Участника массовки. Статиста. И хотя у этого «дизайнерского решения» были свои основания – не городить огород и не спойлерить, – разработчиков они не оправдывают.

ПОТЕРЯННЫЕ

На самом деле не все так плохо. Просто отвратительная работа сценаристов портит впечатление от игры с самого начала, заставляя замечать в ней только недостатки. Ибо для адвенчуры, тем более созданной по Lost, сюжет – это главное и основное.

Для тех, кто последние четыре года весело отжигал на заброшенной антарктической станции, считал звезды на орбите или культурно проводил время в селе Большое Бухалово (самое богемное место Вологодской области, если кто не знает): Lost – суперраскрученный телесериал американского производства, который стартовал в 2004 году (в России известен как «Остаться в живых» с 2005-го). С тех пор миллионы домохозяек и прочих любителей «мыла» собираются перед экранами зомбоящиков, с благоговейным трепетом следя за приключениями кучки выживших пассажиров, чей самолет летел из Сиднея в Лос-Анджелес, да так и не долетел. Крушение лайнера над джунглями живописного острова, говоря языком туристических каталогов, «внесло новые, незабываемые краски» в жизнь героев сериала. Мало того что у бедняжек никак не выходит покинуть место принудительного отдыха, так еще постоянно добавляется геморрой с очумелыми аборигенами, таинственными бункерами, какой-то черной хренотенью, осатанело парящей в джунглях... Короче, в каждом сезоне Lost происходит столько событий, сколько не случалось за всю «Санта-Барбару». С таким информационным «багажом» можно хоть симулятор гольфа выпустить, при этом дико заинтриговав фанатов тонкими намеками на дальнейшие события шоу («ага, эта адская клюшка наверняка выстрелит в пятом сезоне и прикончит-таки Сойера!»). Ubisoft Montreal по-максимуму облегчила



Сценаристы Via Domus превратили игру в интерактивный путеводитель по сериалу.

Факты

1 новый персонаж – американский фотограф

7 часов займет прохождение игры

2 года (!) ушло на разработку игры

себе задачу, остановив выбор на аркадном квесте. Ну или квестовой аркаде – кому что ближе.

ЭПИЗОД ОДИН, АМНЕЗИЯ

Как минимум я надеялся узнать дополнительные подробности о некоторых персонажах и эпизодах сериала. Черта с два! Главный герой – …дцатая реинкарнация Nameless One из Planescape: Torment. Разработчики Via Domus спасли жизнь еще одному пассажиру злополучного рейса – американскому фотографу, которого при аварии контузило так, что он не в состоянии вспомнить даже собственное имя. А оно ох как важно, ибо остальные герои будут относиться к нам с недоверием до тех пор, пока мы не назовемся. Почти все прохождение посвящено решению этой проблемы, тогда как события непосредственно сериала проходят мимо нас. В игру вошли лишь ключевые моменты, и то они представлены в невероятно ужатом и скомканном виде. Более того – нам отведена роль наблюдателя, а не участника. Видимо, чтобы не отвлекаться от основной миссии. Да, что-то нам расскажут, что-то сами увидим, но не более того. Возникает чувство, будто бы альтер-эго – всего-навсего статист, расхаживающий среди знакомых декораций. Сценаристы (хотя какие еще сценаристы, скорее интерпретаторы) Via Domus столь четко следовали букве первоисточника, что превратили игру в интерактивный путеводитель по сериалу. Единственный эпизод, показывающий, «что там было на самом деле», – экскурсия по бункеру, в который так и не попали герои Lost. Здорово, но до обидного мало.

ЭПИЗОД ДВА, НА ПОБЕГУШКАХ

Все действо сводится к беготне от одного чекпоинта к другому и болтовне с обитателями острова. Псевдоразветвленные диалоги малосодержательны, коротки и жутко скучны. Единственный приятный момент при разговоре с NPC – сами NPC. Большинство из них как две капли воды похожи на своих реальных прототипов. Движок Yeti («мотор» Beowulf и консольных версий Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 1/2) хоть и устарел, однако лица людей отрисовывает на твердую пятерку. Правда, Херли получился жутковато – его компьютерная физиономия, иногда даже не умещающаяся в рамках экрана, способна напугать кого угодно. Особенно зрителей телесериала.
К чести разработчиков, мы полностью избавлены от пиксельхантинга. Нужные вещи расположены именно там, где они и должны лежать в соответствии со здравым смыслом. Головоломки тоже весьма любопытны и логичны, однако… всю игру по-вторяются разновидности двух основных задачек. Первая – элементарная забава на составление электрической цепи. В начале прохождения вообще решается на раз, ближе к финалу несколько усложняется. Вторая – реставрация памяти протагониста путем съемки нужных моментов в своих «флэшбэках» – оторванных от основного игрового процесса сценах, в которых циклично повторяется одна и та же сцена. До тех пор, пока мы не выберем удачный ракурс, наведем резкость и сделаем «щелк!».

ЭПИЗОД ТРИ, РАЗОЧАРОВАНИЕ

Кроме симпатичной графики и некоторых узнаваемых персонажей Via Domus похвастаться-то и нечем. Удовольствие от семичасовой прогулки по «местам боевой славы» в качестве статиста-наблюдателя получат разве что самые преданные фанаты сериала. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

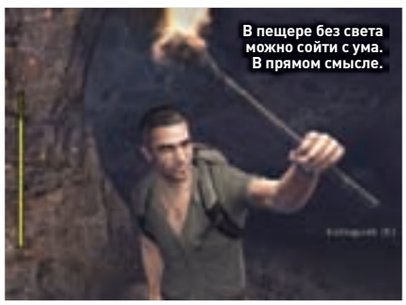
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Персонажи сериала невероятно похожи на свои реальные прототипы; симпатичный графический ряд; забавная головоломка с восстановлением памяти по фотоснимкам.

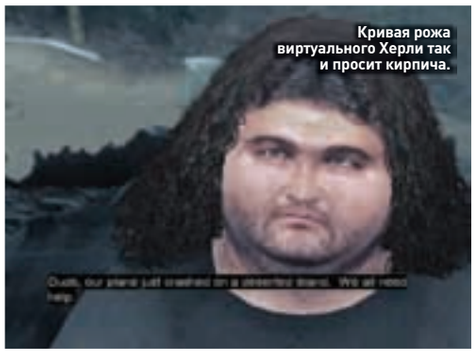
Действия главного героя ни на что не влияют, кажется, что он всего-навсего статист; скучные и бестолковые диалоги; минимум головоломок и максимум суетливой беготни.

6.0

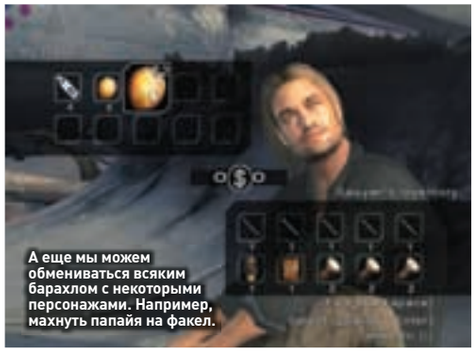
Краткий интерактивный путеводитель по первым эпизодам сериала. Только для фанатов Lost.



В пещере без света можно сойти с ума. В прямом смысле.



Кривая рожа виртуального Херли так и просит кирпича.



А еще мы можем обмениваться всяким барахлом с некоторыми персонажами. Например, махнуть папайя на факел.

«Чесслово, я тут ни при чем, он сам упал!»

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

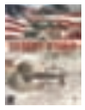
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 — В марте британское издательство SCi основало компанию Pivotal Games.



2002 — В сентябре в продажу поступило дебютное творение компании – Conflict: Desert Storm.

2003 — В июле вышла игра по мотивам известного фильма «Великий побег» (The Great Escape).

2004 — Вышла третья по счету часть сериала Conflict: Vietnam. Разработчики перенесли действие из современности в 1968 год.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

CONFLICT: СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ (CONFLICT: DENIED OPS)

ПУЛЕМЕТЧИК И СНАЙПЕР ПРОТИВ БРАТВЫ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Pivotal Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.conflict-deniedops.com
ПОХОЖЕСТЬ
Soldier of Fortune: Payback, Call of Duty 4: Modern Warfare
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Композитор Ричард Жак (Richard Jacques)

Не знаем, как сейчас, но раньше в обязательную школьную программу входило творчество Владимира Маяковского. Наряду с отрывками из поэм «Облако в штанах» и «Во весь голос» учеников заставляли зубрить короткое произведение «Послушайте!», в котором преподаватели акцентировали внимание на фразе «Ведь если звезды зажигают – значит – это кому-нибудь нужно?». Мол, уважаемые детишки, запомните: ничего в этой жизни просто так не происходит.

ОБЩЕСТВЕННОЕ МНЕНИЕ

За всю историю существования сериала Conflict ни одна из частей не удостаивалась высоких оценок в прессе, не входила в хит-парады самых продаваемых игр, не получала престижных наград на Game Developers Conference и на крупных выставках. Однако, когда в конце сентября 2006 года Pivotal Games анонсировала новый шутер Crossfire, разработчиков завалили электронными письмами с вопросом: «Что случилось с нашей любимой антитеррористической мыльной оперой? Мы требуем продолжения банкета!» По многочисленным просьбам трудящихся пришлось «зажигать» Conflict: Denied Ops.

СЛУЖИЛИ ДВА ТОВАРИЩА

Пятый по счету эпизод роднит с предыдущими лишь название и некоторые элементы геймплея. Фактически перед нами абсолютно новая игра. Традиционная перспектива от третьего лица сменилась видом «из глаз». Камера показывает героя со спины, только когда тот карабкается по приваренным к стенам металлическим лестницам, устанавливает взрывчатку, взламывает компьютеры или копается в ящиках с боеприпасами.

Вместо четверки спецназовцев с мировым злом теперь борются лишь двое бойцов.

Из лучших побуждений сценаристы попытались разнообразить монотонную игру яркими диалогами. Увы, вместо качественной пародии на известные «бадди-муви» получилась откровенная чушь в лучших традициях дешевых боевиков с Дольфом Лундгреном (Dolph Lundgren) и Майклом Дудиковым (Michael Dudikoff) в главных ролях. Темнокожий пулеметчик Рэджи Лэнг косит под гангста-рэпера, старается как можно чаще использовать в речи нецензурное слово на букву f и норовит задеть своего товарища – бородатого снайпера Линкольна Грейвза: то деревенщиной обзовет, то намекнет на сексуальную связь с родной матерью. Любой уважающий себя мужчина за такие слова начистил бы физиономию или сказал в ответ что-нибудь в духе: «Заткнись, грязный ниггер!» Однако перед нами пусть и взрослая, но все-таки политкорректная игра, так что Грейвз терпеливо сносит все обиды. По законам жанра ближе к финалу напарники становятся лучшими друзьями, называют друг друга братьями, разве что в вечной любви не клянутся. Вот такие взаимоотношения.

Гвоздь программы – мелькающий на уровне Sveta-Ostrov огромный плакат с товарищем Сталиным, призывающий громить немецких захватчиков.

Факты

3 минуты, чтобы сделать укол тяжелораненому напарнику

7.62 мм – калибр снайперской винтовки Линкольна Грейвза

10 миссий вошли в сюжетную кампанию игры

ФАШИСТЫ, СТАЛИН И БРАТВА

Сюжет оставляет желать лучшего. Два бойца мотаются по всему миру и уничтожают террористов всех мастей. На орехи достается венесуэльскому генералу-диктатору Рамиресу, руандийским боевикам и скрывающемуся в Суринаме злодею Жану-Батисту Квеннуару. Почти половина миссий проходит в заснеженной России. Бывшие спецназовцы сколотили преступную группировку под названием Bratva и теперь промышляют торговлей ядерных материалов. Как они это делают? Просто. Ребятки оккупировали заброшенный док и распилили на запчасти атомные подводные лодки. Но это еще не все. Некий Siberian warlord Morchenko заточил профессора Pessich в подземелье Kolyma Castle и заставил мастерить ядерную бомбу. Разумеется, сцены в русской глубинке обставлены в лучших американских традициях. Противники все как один вооружились автоматами Калашникова и нацепили на себя сине-зеленый камуфляж, только одни носят зимние шапки с красными звездами, а другие – омоновские каски. На флагштоке развевается ярко-алое полотнище, на стенах нарисованы серп и молот, но на боевой технике почему-то красуется современный триколор. Гвоздь программы – мелькающий на уровне Sveta-Ostrov огромный плакат с товарищем Сталиным, призывающий громить немецких захватчиков.

ПОДАРКИ ОТ ДЕДА МОРОЗА

Одиночный режим рассчитан на кооперативное прохождение. Если игрок не нашел себе напарника, то он может управлять сразу двумя персонажами, переключаясь между ними клавишей Tab. Почти все миссии строятся по одному и тому же сценарию. Сначала парочку высаживают в каком-нибудь тихом уголке, затем разворачивается перестрелка на открытой местности, после чего сражение плавно переносится в заставленные деревянными ящиками и бочками с горючим тесные помещения. В конце уровня требуется зачистить точку эвакуации от вражеских пехотинцев или вертолета, а иногда и всех вместе. Периодически дают порулить тем или иным видом боевой техники. Так, в Венесуэле американцы катаются на БМП, в России – на юрком катере на воздушной подушке.

После каждой миссии героев награждают какой-нибудь примочкой к табельному оружию. Линкольн Грейвз получает подствольный шотган, глушитель и зеркальный прицел, позволяющий отстреливать врагов, не выглядывая из укрытия. Рэджи Лэнгу полагается подствольный гранатомет, магазин повышенной емкости и специальная штуковина, увеличивающая скорострельность пулемета на 25 процентов. Помимо этого, после выполнения первого задания темнокожему гангста-спецназовцу дают ракетную установку для борьбы с вражеской авиацией.

КОМУ ЭТО НУЖНО?

Если выбросить из Conflict: Denied Ops развеселую клюкву, то получится средненький FPS с неплохой музыкой, местами симпатичной графикой и однообразным геймплеем. В такую поделку можно поиграть вечерок-другой, не больше. Однако возникает вопрос: зачем выбирать тусклую звезду-однодневку, если на небосклоне по-прежнему ярко сияет Call of Duty 4: Modern Warfare, а скоро загорится Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2? Видимо, «это кому-нибудь нужно». **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

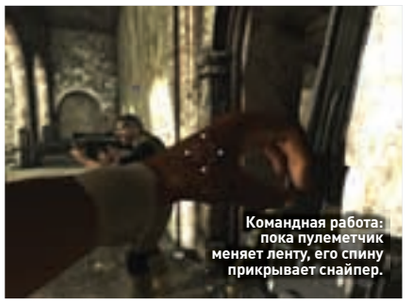
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Иногда попадается красивая картинка; каждую минуту на уровне что-нибудь или взрывается, или разлетается на мелкие щепки; неплохое музыкальное сопровождение.

Неадекватный сюжет; далекий от идеала AI противников; однообразный геймплей не спасает поездка на боевой технике; неказистая анимация движений.

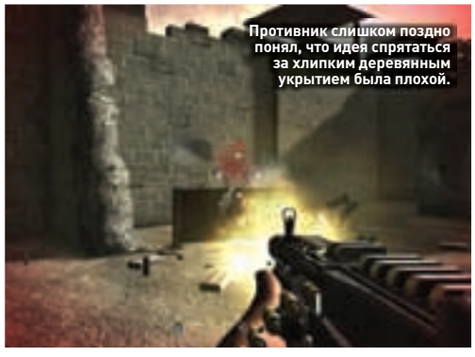
6.5

Достойное продолжение скромной экшен-серии Conflict, эдакая Call of Duty 4: Modern Warfare для бедных.



Командная работа: пока пулеметчик меняет ленту, его спину прикрывает снайпер.

Оказывается, профессор хранил ядерные боеголовки в сыром подвале в емкостях, напоминающих мусорные баки.



Противник слишком поздно понял, что идея спрятаться за хлипким деревянным укрытием была плохой.

Один из охранников даже не успел заметить, откуда стреляли.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.4**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 В Нью-Джерси, в городке Манапалан, открылась компания nFusion Interactive.

2001 После неудачного дебюта в жанре аркадных автогонок разработчики создали экшен-игру Deadly Dozen.

2002 В свет вышла вторая часть – Deadly Dozen: Pacific Theater. Авторы исправили ряд старых ошибок, но так и не смоги поднять сериал на новый уровень качества.

2005 В марте состоялся релиз Elite Warriors: Vietnam. Игре пришлось конкурировать с другим середнячком – Conflict: Global Storm.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

HOUR OF VICTORY

БРАКОВАННЫЙ ТОВАР

Видео-рецензия на диске!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
nFusion Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hourofvictory.com
ПОХОЖЕСТЬ
Call of Duty 2, Medal of Honor Airborne

Перед оплатой товара мы стремимся убедиться в его качестве. Приобретая новый одеколон или шампунь, смотрим, не нарушена ли целостность упаковки, и изучаем информацию о компании-производителе. Если надо купить к обеду какой-нибудь скоропортящийся продукт, например курицу, то справляемся о сроке хранения. Особо бдительные хозяйки советской закалки не стесняются понюхать тушку. А вдруг она лежит за стеклом плохо работающего холодильника со времен хрущевской оттепели?

БУДЬ БДИТЕЛЬНЫМ

Несмотря на все меры предосторожности, иногда после оплаты выясняется, что товар по каким-то причинам не оправдывает твоих ожиданий. Идти в магазин и качать права бесполезно – товар полностью соответствует всем ГОСТам, под закон о 14 днях не подпадает, так что обмену и возврату не подлежит. В лучшем случае безжалостный старший менеджер магазина напомнит о том, что проверять товар стоит, не отходя от кассы. В худшем – рассмеется в лицо и назовет олухом.

Внимание! Отдел контроля качества Правильного журнала предупреждает: прежде чем отдать свои кровные за Hour of Victory, хорошенько подумай: нужна ли тебе эта игра? Нет, мы не занимаемся антирекламой, просто просим тщательно взвесить все «за» и «против».

СУРОВАЯ ПРАВДА

Продавец будет разливаться соловьем о том, что игра создана на базе самого популярного на сегодняшний день движка Unreal Engine 3 и уже была обкатана на владельцах приставки Xbox 360. А еще он расскажет о славной истории издательства Midway Games. Дескать, в прошлом году компания выпустила Stranglehold, так что ерундой она не занимается. Как ни странно, в этих словах нет ни капли лжи. Впрочем, это нисколько не мешает игре быть откровенно слабой.

Опытных геймеров разве что насторожит название компании-разработчика. Вот уже семь лет nFusion Interactive промышляет тем, что мастерит простенькие милитари-шутеры. Hour of Victory самое место среди Deadly Dozen, Line of Sight: Vietnam, Elite Warriors: Vietnam и прочих поделок а-ля «американский морпех против мирового зла».

ВСТРЕЧА НА СРЕДИЗЕМНОМОРСКОМ ПОБЕРЕЖЬЕ

Вместо воссоздания картины реальных сражений сценаристы придумали историю о том, как главный герой не дал фашистам победить во Второй мировой войне. В один прекрасный день три бравых парня получили от командования письмо с текстом типа «ты лучший из лучших» (прям по Дейлу Карнеги), «просим прибыть тебя в Ливию». По мнению командования, именно эти воякки способны пробраться в глубокий тыл к немцам и увести из-под носа ученого-физика, а затем проникнуть в Берлин, чтобы обезвредить ядерный реак-

То там, то тут мелькают союзники с невероятно широкими плечами, здоровенными ручищами и крошечными головами.

Факты

2 вида огнестрельного оружия можно носить с собой

2 точных попадания требуется для уничтожения «Тигра»

30 патронов лежит в обойме автомата Томпсона

тор. Еще бы, ведь только они могут похвастаться уникальными способностями! Тайный агент Таггерт взламывает замки с помощью набора отмычек, перерезает ножом колючую проволоку и расстреливает врагов из автомата с глушителем. Не расстающийся со снайперской винтовкой и восьмизарядным автоматическим пистолетом рейнджер Булл легко забирается на крыши домов. Вооруженный Томпсоном и шестизарядным револьвером командос Росс обладает большим запасом здоровья и умеет передвигать тяжелые предметы. Перед началом нового задания ты выбираешь одного из трех героев. Лишь во время спасения немецкого ученого тебя заставят управлять тайным агентом.

Интересно, зачем потребовалось собирать команду со всех концов света в Северной Африке, если следующая миссия должна пройти в заснеженных Альпах? Хотя нет, все логично: разработчикам пришлось бы рисовать новые уровни, а так можно устроить внезапную атаку немцев на разморенный солнцем союзнический штаб, дать игрокам расстрелять пехоту из пулемета, сбить из зенитки несколько бомбардировщиков и поучаствовать в танковом сражении. Оказывается, в 1942 году немцы активно использовали в песках «Тигры», причем американский «Шерман» поджигал опасных зверюг двумя снарядами. Историческая справка: свое первое боевое крещение «Тигры» получили в августе 1942-го под Ленинградом, массово использовались во время битвы на Курской дуге (июль – август 1943 года) и никогда не участвовали в закончившейся в мае 1943 года африканской кампании.

И ТАКОЕ БЫВАЕТ

После короткого знакомства с первой миссией так и хочется спросить: «Боже, что они сотворили с великолепным движком от Epic Games?!» То там, то тут мелькают союзники с невероятно широкими плечами, здоровенными ручищами и крошечными головами. Лица немецких солдат изуродованы шрамами и покрыты странными серыми пятнами. Простите, это фантастический шутер про людей-мутантов? Неказистые модели второстепенных персонажей – еще не самое страшное. Отвратительный дизайн уровней – вот настоящая беда. В ливийских домах нет даже элементарных столов и стульев, не говоря уже о других предметах интерьера. Зато стены облеплены якобы дорогими персидскими коврами. В российских деревнях такие разноцветные тряпки кладут возле спуска в погреб, чтобы вытирать о них грязные сапоги.

А что творит местный физический движок? Колеса машин наполовину утопают в твердой земле, бьющиеся в предсмертных конвульсиях немецкие пехотинцы запросто делают мостик, выпадающие из рук винтовки аккуратно приземляются на приклад и намертво прилипают к полу. Подумаешь, вагон и маленькая тележка багов, зато разработчики реализовали поддержку AGEIA PhysX – это сейчас модно.

РОЖДЕННЫЕ ПОЛЗАТЬ

У nFusion Interactive было все необходимое для того, чтобы перебраться из низшего дивизиона производителей игр как минимум в первую, а то и в высшую лигу: передовой графический движок, все еще популярная в народе тема Второй мировой войны, мощное издательство за плечами. Однако компания не воспользовалась уникальным шансом. Вместо того чтобы гордо прокричать свое имя на весь мир, они сбились на невнятное бормотание себе под нос всякой ерунды. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

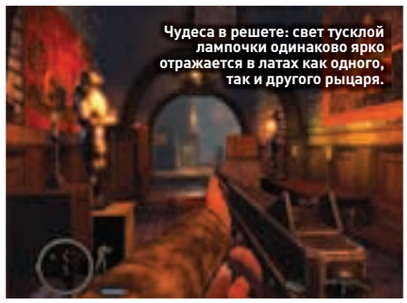
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Музыкальное сопровождение соответствует современным стандартам; более-менее нормальный интерфейс; возможность пройти одну миссию несколькими персонажами.

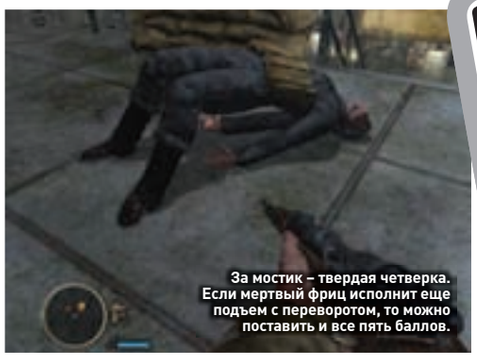
Отвратительный дизайн уровней; неказистые модели персонажей; неадекватная физическая модель; AI противников постоянно отчаянно сбоит.

5.0

Не игра, а сплошное разочарование. Самый слабый на сегодняшний день FPS на движке Unreal Engine 3.



Чудеса в решете: свет тусклой лампочки одинаково ярко отражается в латах как одного, так и другого рыцаря.



За мостик – твердая четверка. Если мертвый фриц исполнит еще подъем с переворотом, то можно поставить и все пять баллов.

Хорошо, что это был последний охранник, а то в магазине осталось жалких три патрона.

В современных играх запрещено использовать фашистскую свастику. Разработчикам приходится рисовать черные кресты необычной формы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.9

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 Основана Spark Unlimited. Вскоре компания покидает пыльную Санта-Монику и получает постоянную прописку в местечке Шерман Окс.

2003 Студия выпускает в консольных краях удивительно крепкий дебютный проект Call of Duty: Finest Hour.

2007 Билл Перкинс назначается на должность руководителя художественного отдела. В послужном списке Билла – работа над мультфильмами «Шрек» и «Аладдин».

Немцы предпочитают эпатаж и десантируются с гигантских дирижаблей.

Редкий рельсовый шутер обходится без пострелушек из стационарного пулемета.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

DRANG NACH WESTEN!

ЖАНР ИГРЫ
FPS
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Spark Unlimited
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8Ghz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/turningpoint
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Композитор Майкл Джаккино (автор саундтреков к Medal of Honor Allied Assault, сериалу Lost и фильму «Миссия невыполнима 3»)

Представь, что могло случиться, не оформи ты в прошлом балбесу-однокласснику Вовке аккуратный хук промеж глаз. Вдруг чувство безнаказанности лет через 10 позволило бы забияке прийти к мировому господству и отменить компьютерные игры, бабушкины пирожки и воскресенья? Шутки шутками, но фантазировать на тему «А что если бы...» любят все. Пока еще начинающая компания Spark Unlimited предлагает свою версию последствий встречи Уинстона Черчилля и злополучного нью-йоркского такси в 1931 году.

На самом деле после нелепого ДТП (будущий английский премьер-министр забыл посмотреть по сторонам) Черчилль прожил еще 34 года. Turning Point: Fall of Liberty рассказывает об альтернативном развитии событий. Что бы произошло, если бы политик трагически погиб тем весенним днем? Если верить разработчикам, к 60-м годам XX века нацистская Германия порабощает Европу и большую часть Азии. Взор командования Третьего рейха устремляется на Запад. За океаном – богатенькие Соединенные и пока еще суверенные Штаты. Назревает полномасштабное вторжение.

РАБОТЯГА НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Вероломная экспансия застает монтажника-высотника Дэна Карсона на объекте в середине рабочего дня. Те, кто следил за игрой с начала разработки, помнят, что первоначально героем должен был стать тот самый таксист, переехавший Черчилля. Скорее всего, издатель так и не сумел договориться с родственниками, поэтому завязку перекроили в последний момент. Медленно переваривающий «клюкву» игрок получает контроль над Дэном на высоте этак 80-го этажа. Пока наш работяга прыгает с одного металлического перекрытия на другое, старый Манхэттен преображается с фантастической скоростью. По небу неспешно плывут гигантские дирижабли, тут и там снуют «Мессеры», рушатся здания, рвутся смертоносные бомбы. Turning Point – чрезвычайно стильная игра с кинематографической постановкой событий, множеством немыслимых образцов техники и уморительно смешными картинными противниками. Поклонники Red Alert и Freedom Fighters, безусловно, оценят богатую фантазию создателей.

После 10 минут беготни удачно запутавшийся в парашюте фашист дарует свой автомат протагонисту и, получив взамен пролетарский пинок, отправляется в затяжной полет. Вот тебе и представилась возможность оценить такую важную штуку, как геймплей. Fall of Liberty – классический шутер. С узкими прямолинейными уровнями, уймой скриптов, триггеров и простеньким искусственным интеллектом бесчисленного количества карикатурных врагов. В списке памятных мест, которые предлагают посетить дизайнеры

Фрицы не лезут разве что из-под земли – постановка первых минут вторжения не дает расслабиться.

Факты

5 часов отнимает одиночный режим

4 уровня сложности для прохождения игры

1 убитый американский президент

Spark, помимо центра Нью-Йорка значатся Белый дом, немецкий бункер и огромный боевой цеппелин. Правда, внутреннее убранство локаций не балует зрителя обилием деталей. Бродить меж голых стен и типовых ящиков, знаешь ли, скучно.

ТРИ ЗЕЛЕНЫХ СВИСТКА

Игровой процесс выстроен достаточно примитивно и держится на трех китах: стрельбе, ходьбе и выполнении простейших поручений. Последние редко бывают сложнее наказов дойти до определенной точки и просьбы что-либо взорвать. И так от чекпоинта к чекпоинту. Одновременно герой может иметь не больше двух видов огнестрельного оружия и четыре лимонки. Различия между стволами несущественны, за исключением того, что из пистолета можно раздавать хэдхоты направо и налево, а из дробовика даже с расстояния в пару метров попасть в туловище врага непростительно сложно. Всему виной прицел в половину экрана.

Чтобы как-то разбавить местное однообразие, Дэн обучен одному фокусу. Если подойти к фрицу вплотную и нажать кнопку действия, герой вцепится в него мертвой хваткой. На выбор – мгновенное убиение или использование несчастного в качестве живого щита. То, что нельзя застрелить, можно взорвать. Закладка взрывчатки выполнена в виде простенькой мини-игры с желтыми, синими и красными проводами. Ошибки простительны, а жаль: куда интереснее, если бы горе-саперы отправлялись к звездам.

У врагов полностью отсутствует инстинкт самосохранения. На любой сложности немецкое пушечное мясо радостно ловит пули и без размышлений кидает гранаты себе под ноги. Беспристрастный статистический экранчик меж тем отсчитывает сотни трупов и тысячи выстрелов. С каждым уровнем темп и задор Turning Point уменьшаются в арифметической прогрессии – медленно, но верно. Не в последнюю очередь этому способствует приторный сюжет. Правда, надоесть действо все равно не успевает. Игра говорит «гуд бай» быстрее, чем заканчиваются две серии «Властелина колец». После полного прохождения открывается папка с симпатичными концепт-артами.

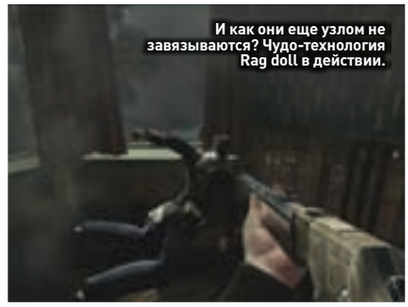
Дополнительные часы жизни Fall of Liberty мог бы подарить мультиплеер, но… режим Deathmach и всего четыре карты не впечатляют.

КУЛЬТУРНЫЙ ШОК

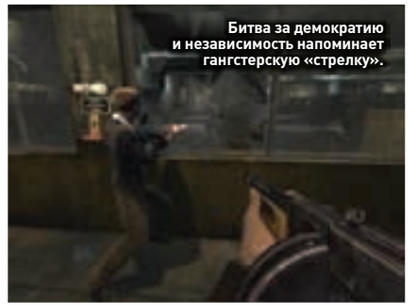
Такого использования движка Unreal 3 мы, признаться, еще не видели. Игра не дружит с разрешениями выше 1024x768 (чуть больше повезло владельцам больших широкоформатных мониторов: им доступен режим 1650x1080) и экранным сглаживанием. Четкие текстуры? Высокополигональные модели? Не в этом проекте. Персонажи все как один обделены не только лицевой, но и вообще какой-либо анимацией. Фрицы умирают неестественно синхронно, вытворяя одинаковые причудливые па. Замечены случаи зависания врагов и оружия в воздухе. Но все рекорды бьют застревающие в головах владельцев автоматы.

Часть объектов поддается деструкции. Интерактивность держится на уровне недавней Blacksite. Деревянные ограждения и тонкие каменные перила при желании можно смолоть в труху. При этом некоторые хлипкие на вид ящики не сдвинуть с места даже гранатой. Штукатурка осыпается опять же избирательно.

Речь и звуки имеют привычку заикаться во время подгрузки уровня. Зато с музыкой ситуация обстоит очень хорошо. Оригинальный саундтрек написал Майкл Джаккино, автор композиций к Medal of Honor Allied Assault, Call of Duty, сериалам Lost и Alias, мультику «Рататуй» и фильму «Миссия невыполнима 3». Музыкальное сопровождение достойно отдельного местечка в плейлисте и явно выбивается из общей серости. **PG**



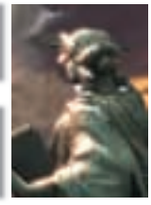
И как они еще узлом не завязываются? Чудо-технология Rag doll в действии.



Битва за демократию и независимость напоминает гангстерскую «стрелку».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

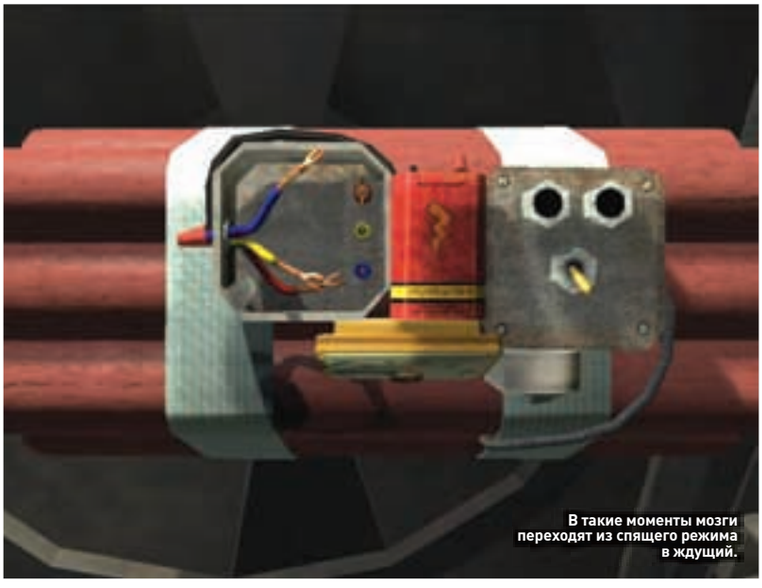


Бодрые перестрелки; оригинальная и незаезженная стилизация; великолепная музыка от композитора Medal of Honor и сериала Lost.

Ужасающая графика и анимация; постоянно клинит физический движок; скучный дизайн локаций и предсказуемый сюжет; «мертвый» мультиплеер.

5.0

До безобразия классический шутер про американский героизм. Одноразовая, некрасивая, хоть и довольно стильная игра.



В такие моменты мозги переходят из спящего режима в ждущий.

Какие бы пошлые мысли ни закрадывались в голову, это всего лишь захват заложника.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 4.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Антон Юдинцев, Кирилл Юдинцев и Алексей Волынсков основали компанию Gaijin Entertainment.

2005 Выходят сразу два проекта – гонки «Адреналин. Экстрим-шоу» и изометрический экшен «Жмурки».

2007 Компания выпускает вторую часть «Адреналина» – «Адреналин 2: Час пик», действие которой разворачивается на улицах Москвы.

Блюр немного слепит глаза. Только не говорите, что и в жизни так.

Трасса в тропиках безжизненна.

АДРЕНАЛИН 2: АНАРХИЯ

ОНИ ЛЕТАЮТ!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.5

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Майк Монтгомери (Mike Montgomery), генеральный директор The Bitmap Brothers

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта со 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.adrenalin2.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Проекты: Адреналин 2: Час пик

Такой продукт, как «Адреналин 2: Анархия», вряд ли появился бы на западном рынке. Набор нововведений не дотягивает даже до дополнения: сетевой режим, три новые локации и один мод – именно это «1С» и Gaijin Entertainment предлагают поклонникам серии. Увы, игровые серверы пока пустуют, а в теме проекта на официальном форуме виртуальные гонщики оставили два с половиной отзыва.

Одиночный режим подвергся незначительным изменениям в виде нескольких заездов по двум новым локациям. Гость из «Адреналин. Экстрим-шоу» – трасса «Дубаи» за два с лишним года, кажется, не изменилась вовсе: грубо вытесанные здания, мутные текстуры, разноцветная каша на трибунах (подозреваю, что это зрители), бледненький ландшафт (песок и редкие пальмы), причудливое небо, которое делят надвое слепящий солнечный свет и грозно нависающие иссиня-черные тучи. А вот у трассы, пролегающей в тропиках, полноценный дебют (ее авторы создали специально для дополнения!), который также, впрочем, удачным не назовешь. Трек получился слишком длинным. Один круг по здешним просторам, кажется, занимает вечность. А по обе стороны от дороги – угловатые скалы и редкие пальмы, торчащие из земли, на которой растянуты низкодетализованные текстуры травы. Лишь изредка «Тропики» радуют глаз симпатичными оазисами.

На третьей трассе («Авианосец»), которая также является ремейком трека из первой части, можно побывать только во время многопользовательских баталий. Причем (ты не поверишь) добраться до судна мы можем прямо по воздуху. Чего только эти болиды раньше не вытворяли, но вот летать, как птицы, не умели. Теперь и этот недостаток устранен. Подключив специальный мод «Самолет» и зажав в игре кнопку ускорения, ты станешь свидетелем настоящего чуда. Помаши рукой сотрудникам ГАИ и многокилометровым пробкам и поприветствуй конкурентов за место под солнцем (и над Москвой), которые, обогнув здание, уже направляются к тебе с твердым намерением прервать полет мощной ударной волной.

Бесчинства творятся сразу в нескольких режимах: Deathmatch, кольцевые и гонки с контрольными точками. Выбери подходящий и приготовься ждать. Долго. Ты обнаружишь, что желающих вколоть себе новую порцию «Адреналина» оказалось не так уж много. Поэтому игровой сервер большую часть суток предоставлен самому себе.

Быть может, «Анархию» правильнее было бы выпустить патчем, как планировалось ранее? Как выяснилось, среди купивших «Час пик» (коих достаточно) нашлось немного людей, готовых выложить равную сумму почти за то же самое. И я их понимаю. **PG**

Скрестить гонку и летную аркаду вроде Blazing Angels - смелый шаг.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Фанаты первой части, ликуйте: трассы «Дубаи» и «Авианосец» снова доступны; теперь автомобили летают.

Скромное количество нововведений; невзрачная графика; чтобы увидеть тропики, сюжетную линию нужно пройти заново; в онлайне нет игроков.

5.0

Даже если ты решишь поиграть в «Анархию», единомышленников найти будет ой как непросто.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день . месяц . год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Геополитическая справка. Кому только понадобился этот Афганистан?

Боевая позиция сержанта Александрова. До боя осталось несколько мгновений.

ЖАНР ИГРЫ
Документальная игра
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Extreme Developers
ПОЙДЕТ
Процессор 2,5GHz, 512 Mb RAM, видеокарта с 256 Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pravdao9rote.ru
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дмитрий Пучков a.k.a. «Гоблин»

ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ

ИГРА ПО ВОСПОМИНАНИЯМ

«Во время боя за высоту 2459 заклинило оружие командира взвода. Сержант Горячев отдал свой автомат старшему лейтенанту Чекалину, взял его заклинивший, вскрыл банку тушенки и смазал оружие. Когда у бойцов закончились боеприпасы, они отстреливались сигнальными ракетами, а Горячев собирал патроны у убитых духов» – замечательный пример воинской доблести и солдатской смекалки.

Оригинальное меню, правда?

Возникает вопрос: что же помешало Федору Сергеевичу снять правдивое кино о славе русского оружия, а не очередной голливудский клон? Где вместо опытных воинов – испуганные мальчишки, которые и сражаться-то толком не умеют. Знай только пьют спирт да куражатся перед доступной поварихой. На такие «подвиги» у них в действительности вряд ли достало бы сил. Служили, знаем. Премьера «Девятой роты» всколыхнула зрительскую аудиторию. Многие «афганцы» выступили с жесткой критикой фильма. Характерная реплика-отзыв: «После просмотра остается ощущение пустоты и вопрос "На хрена мне это надо?"». В брежневские времена узнать правду об Афгане было практически невозможно, но теперь все в корне переменилось. Где они, мастера культуры, которые решатся на откровенный разговор со зрителем?

Такой человек нашелся. Это наш знаменитый «смешной переводчик» и оперуполномоченный Дмитрий Пучков a.k.a. «Гоблин». Сам он в Афгане не воевал, но там побывали его друзья и сверстники. Решение рассказать правду о девятой роте и героической обороне высоты 3234 выглядит логично. Кино не способно создать полную иллюзию присутствия, которую гарантируют компьютерные игры. Видимо, поэтому Гоблин и остановился на таком жанре, как интерактивная энциклопедия с элементами шутера от первого лица.

Одно дело смотреть кино в обнимку с ведром поп-корна, другое – очутиться в окопе на передовой.

Факты

1 горная высота

4 типа оружия

7 различных эпизодов

39 бойцов рядом с тобой

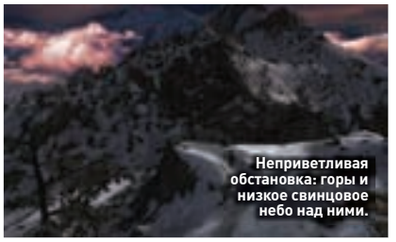
Нынче принято считать, что афганская война была никчемной и мы ее проиграли. Что брежневский режим бился в агонии и власть пыталась хоть както удержаться на троне. Что же происходило в действительности? Так ли уж напрасны те жертвы? Вот что говорит программный директор телеканала «Собор» Роман Силантьев: «Советская армия уничтожила около миллиона афганских бандитов и наемников. Почему-то многие не задумываются о том, где был бы этот миллион обученных "моджахедов" после распада Советского Союза. Вполне возможно, что уже где-нибудь под Самарой». Оборона высоты 3234 была частью большой военной операции «Магистраль». Высота 3234 оказалась идеальным местом для наблюдения за горной трассой и корректировки артиллерийского огня. Эти задачи и были поставлены перед бойцами девятой роты. 7 января 1988 года к высоте выдвинулось несколько сотен душманов, которые начали ее обстрел из гранатометов и безоткатных орудий. Нашим солдатам пришлось действовать под шквальным огнем противника, а два пулеметчика, прикрывшие отход своих боевых товарищей, получили звание Героя Советского Союза. Посмертно. Всего из 39 человек погибли шестеро, в то время как бандиты недосчитались нескольких сотен бойцов. Вот такая правда.

Американские разработчики страсть как любят историю современных войн и всегда подают подвиги своих вояк в максимально выгодном свете. Так заокеанская молодежь получает нужный патриотический заряд и уже не боится умирать на иракских задворках. Одно дело смотреть на серебряный экран в обнимку с ведром попкорна, другое – перенестись на поле брани, своей кожей почувствовать пролетающие мимо пули. Что уж говорить про артподготовку и обстрел из минометов. Не бывает атеистов в окопах под огнем.

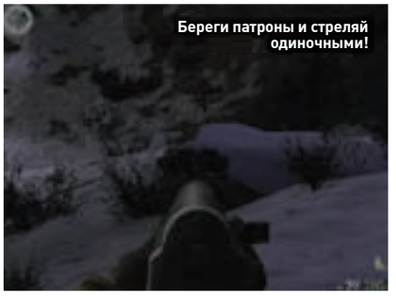
Гоблин и его единомышленники старательно реконструировали бой за высоту 3234. Язык не поворачивается назвать эту игру развлечением. Это скорее учебное пособие по современной истории, где подробно и дотошно излагается самая разная информация, связанная с теми героическими событиями. Начинается все с экскурса в историю Афганистана. Авторы объясняют геополитическую обстановку, сложившуюся перед вводом наших войск в эту недружелюбную страну, дают характеристику местному населению. Подчас несколько тенденциозную, в гоблиновском стиле, но оттого не менее интересную.

Чтобы получить доступ ко всем данным, нужно успешно выполнять поставленные командованием задания. Играть придется за реальных людей, в частности за пулеметчика Вячеслава Александрова, который ценой своей жизни спас своих товарищей. Душманы окружили его пост со всех сторон и буквально нашпиговали неразорвавшимися гранатами каменную кладку. В игре нужно продержаться семь минут, и это очень непросто. Тот, кто сможет сражаться девять минут, получит вознаграждение в виде дополнительной информации: анимационных роликов, оружейного досье, воинских биографий и т.д. Странно ожидать от такой игры увлекательного геймплея и визуальных красот. Ты будешь находиться в одной и той же горной локации. Меняются только приказы и используемое вооружение (пулемет НСВ-12,7 «Утес», РПК, СВД и АКС-74). Но скучно не становится. Скорее, наоборот, чувствуешь какой-то удивительный приток адреналина, ведь ты понимаешь, что бьешься за правое дело. И это не какой-нибудь death-матч с придуманными пришельцами, а самая объективная, пропахшая порохом и оружейным маслом реальность.

В заключение хочу привести слова одного из ветеранов-«афганцев»: «Погибшие в Афганистане русские солдаты спасли десятки миллионов жизней, и ни один из них не погиб зря. И было бы очень правильно, если бы эти факты фигурировали и в фильмах, и в книгах, и в компьютерных играх об афганской войне». Так и будем жить. **PG**



Неприветливая обстановка: горы и низкое свинцовое небо над ними.



Береги патроны и стреляй одиночными!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

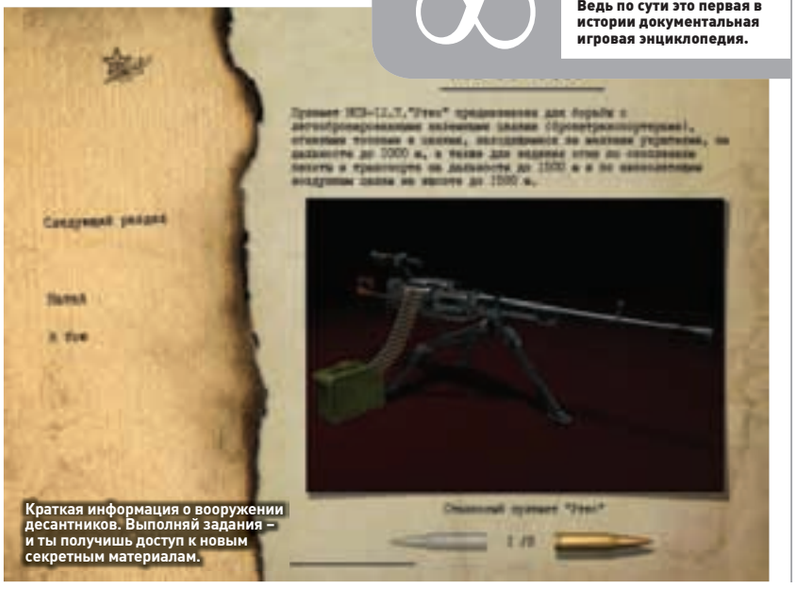
ИНТЕРЕСНОСТЬ	Интерактивная энциклопедия
ГРАФИКА	Функциональная
ЗВУК И МУЗЫКА	Присутствуют
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	Удобный
ИНТЕРФЕЙС	Не мешает знакомсту с историей

Любопытная концепция, исчерпывающая информация о знаменитой теперь роте, хороший уровень реалистичности. Необычный экскурс в историю.

Не самое идеальное графическое исполнение. С другой стороны, нам очень сложно представить подобный проект на движке Unreal 3 или Crysis. Да и нужно ли это?

А можно ли вообще оценивать подобный проект? Ведь по сути это первая в истории документальная игровая энциклопедия.

Воевать придется за нескольких персонажей сразу.



Краткая информация о вооружении десантников. Выполняй задания – и ты получишь доступ к новым секретным материалам.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошло года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008. Crysis - это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed - чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность - вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE&LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

РАЗРАБОТЧИК: Graviteam
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.steelfury.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Эта игра способна стать тем, чем «Ил-2» – для авиасимов. Проектом, одинаково интересным хардкорщикам-экспертам по Второй мировой и новичкам, желающим просто покататься и пострелять.

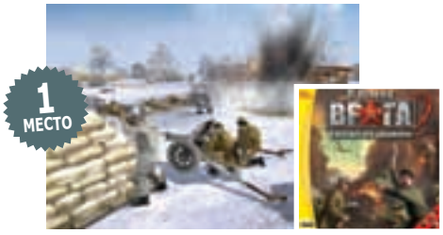
ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ



РАЗРАБОТЧИК: BestWay
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: vtv2.games.1c.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Разработчики учли все замечания и пожелания и выпустили такую игру, какой должен был стать оригинал: с разнообразными миссиями, удобным интерфейсом и отличнейшим мультиплеером.

ЧТО ЕЩЕ?

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

ROLE-PLAYING GAME

ВЕДЬМАК

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt Red
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: thewitcher.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

Польский долгострой неожиданно оказался лучшей ролевой игрой за последние несколько лет. Поступки главного героя не имеют четкой черно-белой окраски, а их последствия действительно ощущаются: в игре нет «доброго» и «злого» прохождений.

ЧТО ЕЩЕ?

NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

HELLGATE: LONDON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.5

ADVENTURE

SINKING ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.whitebirdsproductions.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Создатель восхитительной Syberia Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) решил реабилитироваться после ужасной Paradise и сделал детективный квест в духе романов Агаты Кристи. Крохотный остров в Индийском океане, труп миллионера-владельца отеля и несколько подозреваемых – классика.

ЧТО ЕЩЕ?

EXPERIENCE112
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

VIVA PINATA

РАЗРАБОТЧИК: Rare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.vivapinata.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Не знаем, что там кушали разработчики Viva Pinata, придумывая микс из симулятора садовника и тамагочи, однако прелесть их игры как раз и состоит в псилоцибиновом буйстве идей и красок. Самая необычная PC-игра 2007 года.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

THRILLVILLE: OFF THE RAILS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC. Кроме того, он может похвастаться великолепной графикой.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD/Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях за The Burning Crusade часами, и это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ПЕНУМБРА 2: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЖАНР
Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Frictional Games
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
URL
www.paradox-plaza.com/penumbra
www.snowball.ru/penumbra2

Все компьютерные (да и киношные) хорроры можно условно разделить на два типа: те, которые пугают до мокрых подштанников во время игры, и те, что вспоминаешь недобрым словом после, испуганно вглядываясь в кромешную темноту и прислушиваясь к шорохам в три часа бессонной ночи. И если первых на полках магазинов предостаточно, то вторых – еще поискать. Весь ужас «Пенумбры 2: Дневников мертвецов» заключается в том, что она сочетает качества обоих типов страшилок. У нее есть все, чтобы как следует расшатать нервы игрока, зайти со спины и напугать, когда бедняга к этому совершенно не готов. Неизвестность, мелькающие тут и там твари, какие-то тревожные, еле слышные всхлипывания – кажется, что опасность подстерегает нас на каждом углу.

В круговороте загадочных происшествий обратить внимание на такие мелочи, как шрифты, наличие в текстах ошибок и убедительность актерской игры, может лишь психически стойкий человек. Или сотрудник журнала «РС ИГРЫ», которому нужно написать текст о локализации.
Хотите верьте, хотите нет, но адаптация «Пенумбры 2» практически идеальна. Причем убедиться в этом можно еще до покупки. На своем официальном сайте компания Snowball Interactive в разделе проекта вывесила примеры озвучения (www.snowball.ru/penumbra2/?page=sounds). Работа с текстом впечатляет не меньше. Локализаторы не только перевели внутриигровой текст, но и адаптировали текстуры с надписями.

ГОЛЫЕ ФАКТЫ

ОБЪЕМ ТЕКСТОВОГО ПЕРЕВОДА – 23 500 слов
ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ОЗВУЧКИ – 5.5 часа
АКТЕРОВ – 5 (Александр Тараньжин, Петр Иващенко, Ирина Киреева, Алексей Дубровский, Олег Форостенко)
ПЕРСОНАЖЕЙ – 8
СРОКИ ЛОКАЛИЗАЦИИ – 1.5 месяца
НАД ПРОЕКТОМ РАБОТАЛО – 20 человек

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Переводчица, которая изначально взялась за игру, отказалась доделывать работу, потому что, цитируем, «не смогла пройти игру – она страшная».
- В игре есть отсылки к явлениям массовой культуры, которые популярны на Западе, но совсем неизвестны в России. В результате локализаторам пришлось менять имя вируса с Кларенса (отсылка на неизвестный нам фильм Wonderful life) на Кевина (более понятные русскому человеку Костнер и «Телохранитель»)

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ЭВЕЛИНА НОВИКОВА,
главный редактор

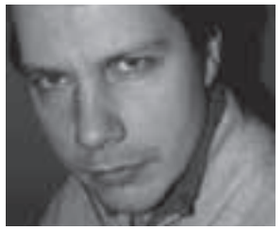
Училась в Литературном институте, где успела разбить сердце как минимум семи восходящим звездам русской поэзии. В свободное от работы время переводит на русский язык валлийских поэтов, а также делает мультики со своей дочкой Забавой.

МИХАИЛ МАТВЕЕВ,
звукорежиссер

Когда-то учился в джазовом колледже, но сценическую карьеру сломал смутьян Орловский, который позвал молодого талантливого человека создавать «Нивал». В настоящее время Михаил пишет звук для большого кино и занимается воспитанием котенка Персика.

ИРИНА КИРЕЕВА,
актриса

Профессиональная актриса дубляжа. Близким известна своей колоссальной любовью к караоке. Обладает внушительной коллекцией фонограмм «12 457 лучших хитов всех времен и народов». Помимо прочего, озвучивает с Репетуром передачу «Галилео» и работает официальным голосом «Радио России».



АЛЕКСЕЙ ДУБРОВСКИЙ,
актер

Также известен как «русский Бастер Китон». Сохраняя полную невозмутимость, умеет выдавать 254 шутки в час. Помимо работы со Snowball Interactive ставит радиоспектакли и тиранит юные таланты на кафедре мастерства актера ВГИК.

ПАВЕЛ НЕЧАЕВ,
тестер-доброволец

Профессиональный маркетолог, заместитель директора отдела пропаганды Snowball Interactive. В решительный момент локализации лично возглавил атаку тестеров на игру. Прошел «Пенумбру» три раза, за это время выпил одну бутылку водки и съел 43 суши с лососем. Вегетарианец.

17.04.2008
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ

17 АПРЕЛЯ 18:00
ПРЯМОЙ ЭФИР НА MTV
KINO.MTV.RU

РЕКЛАМА
Лицензия №11117 от 26.01.07, срок действия до 10.02.2012
Свидетельство СМИ Эл №77-4370 от 03.11.03

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ФЕВРАЛЬ 2008 ГОДА

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН
ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

ЦЕНА 270 руб.

ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.telltalegames.com/samandmax
www.russobit-m.ru/catalogue/item/sam_and_max_s_1

СЭМ И МАКС: ПЕРВЫЙ СЕЗОН

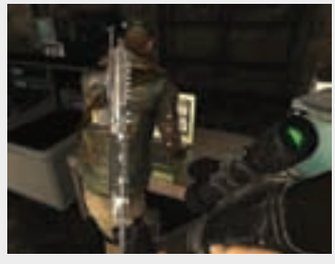
Локализация «Сэма и Макса» навевает воспоминания о пиратских русификациях 90-х. Разумеется, не качеством перевода, а техническим исполнением. Складывается ощущение, что диалоги записывались с помощью стандартных средств Windows актерами-любителями. Жизнерадостные детективы бубнят себе под нос невесть что. Разумеется, синхронизация с мимикой и жестами здесь отсутствует. Порой предложение уже закончилось, а персонаж продолжает кривляться. Герои часто недоговаривают предложение и перебивают друг друга. Отдельные фразы герои произносят настолько быстро, что не успеваешь разобрать ни слова. Спасают только субтитры, но и здесь игроков ожидают разочарования. Текст часто не поспевает за звуком, а порой и вовсе отображает не то, что произносят Сэм и Макс. Закралась сюда и пара орфографических ошибок.

Казалось бы, локализация «Сэм и Макс: Первый сезон» безнадежно плоха. Но присутствуют и положительные моменты. В частности, юмор адаптирован пусть не превосходно, но на приемлемом уровне («Как думаешь, что за шоу, содранное с другого, но уже померкшего, снимают в этой студии?», «Да, продавец? Святая каракатица в бейсбольной кепке! Мы выезжаем!»). Но техническое исполнение сводит на нет все потуги переводчиков. Обидно: из «Сэма и Макса» могла выйти отличная локализация.

ЦЕНА 350 руб.

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Pivotal Games
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.conflictdenied-dops.com/uk/
games.1c.ru/conflict_denied_ops

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ



«Conflict: Секретные операции» – эдакий сборник чужих идей, насквозь вторичный шутер, в который станут играть разве что от смертельной скуки или отсутствия альтернативы. Локализация подобного проекта – рутина, с которой «1С» обычно справляется на ура. Но здесь московская компания допустила небольшой промах.

По всему чувствуется: с неудавшимся детищем Pivotal Games отечественные локализаторы возились нехотя. Тексты переведены добросовестно, но без изюминки, сухо и прямолинейно. Та же ситуация и с озвучкой. В перерывах между ожесточенными перестрелками напарники перекидываются друг с другом парой словечек, но звучат беседы слишком наигранно. Не говоря уже о том, что главные герои озвучены не подходящими им голосами. Качок-афроамериканец, внешне производящий впечатление бывалого бойца, общается, словно подросток, в то время как его белый коллега с густой растительностью на лице говорит так, будто ему пора на пенсию. Зато с технической точки зрения к озвучке не придраться. Все фразы обработаны нужными эффектами, не обрываются на полуслове и синхронизированы с мимикой и жестами героев (в роликах). Интерфейс и шрифты также не вызывают вопросов: все меню и всплывающие подсказки оформлены в полном соответствии с оригинальной английской версией.

ЦЕНА 330 руб.

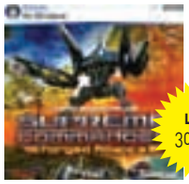
ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Blue Byte Software/
Funatics Software
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
thesettlers.uk.ubi.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=settlersriseofempire

THE SETTLERS: РАСЦВЕТ ИМПЕРИИ

«The Settlers: Расцвет империи» относится к тому типу игр, которые сложно испортить даже неважным переводом. «Новый Диск» и не пытался. И со своей основной задачей – сохранить дух и передать атмосферу оригинала – справился успешно. Хотя и не без огрехов, на которые, впрочем, не обращаешь никакого внимания. «Расцвет империи», как и ее предшественницы, – невероятно позитивная игра. Смотришь на поселенцев и умиляешься. Вон один зарубил оленя и несет добычу в колбасный цех, мясник в здании по соседству разделывает тушу. Неподалеку дровосек неспешно валит деревья и отправляет их на переработку. Еще один «стахановец» работает в поте лица на каменоломне. Даже война здесь выглядит сказочной, игрушечной, ненастоящей. Все настолько тихо и безмятежно, что настроение не портят ни изменчивые интонации Аландры, посвящающей нас на первых этапах в азы управления поселением, ни чересчур наигранные возгласы жителей.

Что же касается текстов, то на них и вовсе не обращаешь внимания. Почти вся значимая информация озвучивается, а элементы интерфейса имеют наглядные пиктограммы, и читать всплывающие подсказки не возникает нужды. Не находишь дефектов и при более пристальном рассмотрении: подходящие шрифты, отсутствие ошибок, удачное оформление.

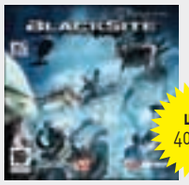
Если бы еще и озвучение соответствующее...



SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=386 www.supremecommander.com

Supreme Commander при первом запуске впечатляла своими масштабами. Но после того как игрок привыкал к размаху происходящего, в стратегии Криса Тейлора (Chris Taylor) обнаруживались недостатки: короткая сюжетная кампания, одинаковый интерфейс для всех рас, излишняя привязанность к кубизму в дизайне юнитов. Дополнение избавляет игру от большей части недочетов: теперь нам представлены обновленная графика, красивый интерфейс и интересная кампания. Перевод дополнения не подкачал. Во-первых, для озвучки новой сюжетной кампании подобраны правильные выражения и должные интонации. У меня есть только две претензии. Первая: несколько «пережаты» фильтром голоса кибранов (но это дело вкуса). Вторая: «Бука» принципиально не меняет команду своих любимых актеров, так что голоса все знакомые, если не сказать – поднадоевшие. Основная проблема озвучки всех RTS – доводящие игрока до исступления рапорты юнитов – локализацию «Буки» обошла стороной, поскольку войска в Supreme Commander на редкость молчаливые. Текст переведен корректно. Пожалуй, только вступление мануала больно канцеляритом. Непонимание вызывает и стремление «Буки» писать названия рас с большой буквы, что в русском языке вообще-то не принято. Шрифты подобраны четкие; они стилизованы под общий дизайн интерфейса, читать приятно и легко.



BLACKSITE

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Midway Studios Austin
ИЗДАТЕЛЬ ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.blacksitegame.com www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=blacksite

Blacksite – шутер с трудной судьбой. Сюжет для творения Midway Studios Austin написан Сьюзен О'Коннор (Susan O'Connor), сценаристкой суровой и совсем не женской игры Gears of War. За графику отвечает мощный и самый модный на текущий момент «моторчик» Unreal Engine 3. Но что-то у Midway не заладилось, и из качественных ингредиентов авторы сварили нечто несъедобное. За перевод очередного шутера о плохих пришельцах и хороших американцах взялся «Новый Диск», которому всячески содействовала студия Lazy Games. По объективным показателям, как то: качество звука, наложение субтитров, перевод внутриигрового текста – локализация получилась достойной. С другой стороны, качество адаптации не способно вытянуть саму игру.
Спору нет, отыграно все очень профессионально, в актерскую команду вошли и превосходный Ярославцев, которого можно смело номинировать на «лучший голос второго плана», и «русский Нео» Всеволод Кузнецов, и Никита Прозоровский, и Влад Копп. Впрочем, эта творческая артель работает над всеми без исключения проектами Lazy Games.
При всем профессионализме актеров кажется, что они начитывали текст, не зная, где и при каких обстоятельствах разворачивается действие: бежим ли мы коридорами военной базы, едем ли на джипе по взрывающемуся нефтезаводу – интонации членов команды меняются незначительно.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Capcom
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL www.games.1c.ru/lost_planet/ www.lostplanet-the-game.com

«1С» продолжила свою линейку Games for Windows, которую большая часть игроков считает антинародной, свежим боевиком от Capcom. Причина нелюбви кроется в обязательной привязке продуктов, выпускаемых под этим лейблом, к интернету. В данном случае я познал все прелести установки игры через Steam: несмотря на то что она поставляется на двух DVD, русскому пользователю необходимо скачать «всего-то» немногим более 600 мегабайт обновления. Только после продолжительной закачки пользователю позволят установить файлы локализации, размещенные на втором диске. Почему там не разместили весь пакет обновлений, для нас осталось загадкой. Что делать геймерам из провинции, которые сидят на дорогущем и медленном интернете, также не сообщается.
Меж тем локализация у «1С» получилась неплохой: текст переведен аккуратно, стиль языка близок к литературно-художественному. Но вот озвучение не производит столь сильного впечатления. Нет, не потому, что над игрой поработали непрофессиональные актеры. Все сделано на высоком уровне, но слишком часто мы слышим эти голоса, слишком знакомы нам эти интонации. Фамилии артистов, участвовавших в озвучке Lost Planet: Extreme Condition, уже не раз упоминались на страницах «Дайджеста». Но разве справедливо записывать это в минусы локализации? Мне так не кажется.

ЦЕНА 200 руб.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК VironIT
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=384

БЕЗМОЛВИЕ

«Безмолвие» припозднилось. Графический уровень игры соответствует стандартам начала века, когда стратегии только начинали осваивать трехмерные просторы. Впрочем, угловатые модели, мутная гамма и кислотные оттенки – не главный недостаток проекта VironIT. Особенно веселят юниты-кубики, имеющие привычку «слипаться» в кучу на тесных проходах карты, и обучающий режим, который зачем-то выдают за сюжетную кампанию. Такие фокусы можно, конечно, подать как намеренную стилизацию под ретро, но здесь явно не тот случай.
Геймплей разработан под сетевые сражения: вероятно, потому, что искусственный интеллект успели обучить рассчитывать только путь юнитов. Поэтому основная проблема желающего поиграть в «Безмолвие» – это поиск партнера. А найти напарника для игры с графикой «Земли 2150» (светлая память старушке) ой как непросто. К тому же по драйву «Безмолвие» даже близко не стоит с творением TopWare Krakow. Сюжет скучный настолько, что сводит скулы. Актеры не играют совершенно, один и тот же человек зачастую озвучивает сразу несколько персонажей. Шрифты читаемые, но и только. Ну и главный вопрос – зачем для планет выдумали настолько дикие названия, как, допустим, Сумзи? «Безмолвие» едва ли заслуживает твоего внимания, даже если ты считаешь себя поклонником стратегий в реальном времени.

ЦЕНА 330 руб.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Momentum AS
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1863
www.culpainnata.com

CULPA INNATA: ПРЕЗУМПЦИЯ ВИНОВНОСТИ

Игра «Culpa Innata. Презумпция виновности» – своеобразное переложение романа Хаксли «О, дивный новый мир» и фильма «Разрушитель» со Сталлоне – предлагает на суд общественности очередную антиутопию.
Для «Акеллы» уже стал традицией выпуск крупных проектов без русского озвучения. Вот и интересную во всех отношениях «Презумпцию» оставили с оригинальными, английскими диалогами. А ведь проект из солнечной Турции блестящей игрой актеров похвастаться не может, так что русская речь здесь точно ничего не испортила бы. Конечно, в случае привлечения профессиональных актеров. Отсутствие озвучки «морские волки» компенсировали качественным текстовым переводом: адаптированы даже содержащие фразы текстуры, включая надписи на стенах, плакаты и дисплеи. Шрифты подобраны удобоваримые, но иногда слишком незамысловатые, вроде Arial. Субтитры наложены на речь корректно, висячих строк не наблюдается. Текст переведен адекватно, с должным вниманием к орфографии и пунктуации. Впрочем, некоторые фразы без легкого смешка не прочитаешь. «Все вы являетесь обладателями идеально эгоистичных генов!» – такое заявление в общих чертах передает смысл, но является грубой пародией на русский язык. К счастью, большая часть текстов переведена как надо, поэтому локализацию «Акеллы» мы оцениваем удовлетворительно.

ЦЕНА 250 руб.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Lexis Numerique
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1863
www.culpainnata.com

MISSING 2. ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

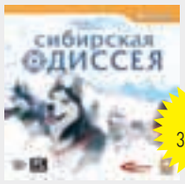
«Missing 2. Последний ритуал», как ни один другой продукт в рубрике, соответствует модным словечкам «инди-разработка» или «арт-хаус-проект». Momentum AS пошла на смелый шаг – смешать игру с реальной жизнью пользователя – и уложилась в совсем скромный бюджет.
Локализация такого проекта – штука сложная. Игра протекает не только в замкнутом пространстве запущенного exe-файла, но и на специальных интернет-сайтах, а также в электронной почте. По сюжету мы участвуем в интернациональном проекте по поимке маньяка Феникса: игроку присылается довольно много сообщений от людей из разных стран мира. Правда, для пущего эффекта письма от иностранцев и самого маньяка-международника, может, и не следовало переводить. Но что сделано, то сделано.
К текстам придраться сложно. Каждый сайт, на который отсылают нас по ходу игры, дотошно русифицирован вплоть до рекламы и пункта «Наши друзья». Все e-mail стилистически отличаются и соответствуют психологическим портретам авторов. Хорошо озвучены видеоролики, в которых нам выдают сюжетную информацию. Те фрагменты, где речь должна остаться непонятной, совершенно разумно не переведены – к примеру, отрывок диалога на испанском. Серьезный огрех только один – сбивается кодировка у текстовых подсказок, из-за чего вместо внятного текста на экран выводятся кракозябры.

ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
IT Group
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Нет

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=380

ЗАТЕРЯННЫЕ ОСТРОВА

Главный герой «Затерянных островов» – маленький мальчик, родители которого решили устроить семейный скандал во время океанического круиза. Прячась от этих проблем, сынок угнал шлюпку и отправился навстречу приключениям.
Цель его путешествия – отыскать остров, с которого пришло послание в бутылке. Понятное дело, сразу мы до него не доберемся, сначала нужно исследовать целый архипелаг. Стоит заметить, что малыш обладает недюжинной психической закалкой: шлюпка разбита, родители разводятся, сам он находится на необитаемом острове, но это ничуть не портит ни его аппетит, ни сон. Обеспечить беглецу питание и покой – наши основные задачи: бегаем по острову, собираем разнообразные предметы и пытаемся или их съесть, или создать из них орудия труда. Допустим, скомбинировав палку, веревку и крючок из гвоздя, можно получить удочку, а добыв червяка на наживку – порыбачить. По такому же принципу строится шалаш, обустраивается постель и зажигается костер – ищем подходящие предметы, после чего их компонуем.
В заботах об обеде и ночлеге проходит большая часть игры – такой вот симулятор Робинзона Крузо для детей.
Отдельно стоит отметить превосходно написанные тексты и озвучение, соответствующее духу детской игры и переживаниям маленького, но уже такого самостоятельного мальчика.



ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Strass Productions
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=1937
odysseesiberienne-lejeu.com/intro.html

СИБИРСКАЯ ОДИССЕЯ

Французский образовательный проект «Сибирская одиссея» знакомит россиян с их собственной страной, на 70 процентов покрытой вечной мерзлотой. В детище Strass Productions мы управляем собачьей упряжкой, которая везет наши нарты по России-матушке. Причем не только по Сибири. Один из последних этапов, например, называется «Подмосковные деревни». В «Одиссее» мы первым делом собираем себе транспортное средство. Оно состоит из нарт, погонщика и восьми собак, каждая из которых имеет свои параметры (правда, незначительно влияющие на геймплей). Большую часть времени мы управляем собаками (кликаем кнопкой мышки в желаемом направлении), выполняем поручения местных жителей и фотографируем представителей флоры и фауны таежной полосы. Локализация этого забавного проекта вышла слабой. Все жители сибирских деревень говорят на прекрасном... французском. Русское озвучение присутствует в виде закадрового перевода, что нельзя назвать удачным решением: проступающая сквозь перевод «оригинальная» французская речь от лица сибирского охотника Николая, создает комичный эффект. Погонщики не переозвучены вовсе, поэтому русский и итальянка кричат на собак одинаково: «Allez!» Женского голоса у погонщиков нет – непростой спорт заставляет всех говорить мужественно. Этот огрех оригинала в локализации могли бы и исправить. Текст не желает вмещаться в отведенные ему рамки и пестрит речевыми ошибками.

ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Fireglow
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ЛОКАЛИЗАТОР
1C

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
www.suddenstrike.ru
www.suddenstrike.com

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

Когда первая Sudden Strike появилась на свет, монструозного многоголового чудовища под названием «Блицкриг» и его дополнений не было даже в планах «Нивала».
За несколько лет, минувших с выхода оригинала, изменилось немногое. SS3 перешла на трехмерный движок – вот, пожалуй, и все перемены. Взять хотя бы игровой звук – терзают сомнения: а не досталась ли озвучка третьей серии, как велосипед старшего брата, в наследство от предшественников? Бодрое покрикивание советской пехоты, хрюкающий выговор солдат Вермахта, тарахтение разведывательного мотоцикла BMW – все как раньше. Немного нового привносит диктор, призванный разъяснять нам задачи миссии. Обороты его речи совершенно одинаковы для всех наций – брифинги для Красной армии, защитников Ивадзимы и немецко-фашистских захватчиков не имеют различий ни в эмоциональной подаче, ни в лексике, ни в манере обращения. Иногда в завершение инструктажа наш верховный командующий зачем-то прибавляет «конец связи». Видимо, для солидности.
Бич Sudden Strike 3 – названия: «джи-эм-си» катается рядом с GMC, Виллис (просто) с «Виллис» (в кавычках), оригинальные имена смешиваются с русским переводом. О единообразии, видимо, попросту забыли. На стратегической карте можно найти странное «7Я АРМИЯ» – так все-таки не пишут. На этом фоне несогласованные предложения выглядят сущим пустяком.

«ПИРАТИЯ»: ОТКРОВЕНИЯ ЛОКАЛИЗАТОРОВ

Процесс локализации «Пиратии» таил в себе немало сюрпризов. Как это часто бывает, не все из них оказались приятными.

АЛЕКСЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ ГЛАДКОВ,
продюсер Nival Online

РАБОТАЛ НАД:
«Пиратия» – локализатор и продюсер
Heroes of Might and Magic 5 – дизайнер
«Блицкриг 2» – дизайнер

ПРОФАЙЛ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ЖАНР
MMORPG
РАЗРАБОТЧИК
Moli Group Limited
ИЗДАТЕЛЬ
Nival Online
ЛОКАЛИЗАТОР
Nival Online
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
top.igg.com
www.piratia.ru

ФАКТЫ

ОБЪЕМ ТЕКСТОВОГО ПЕРЕВОДА:
1000 страниц, или 270 тысяч слов (с учетом текстов из клиентской части, серверной составляющей и материалов для официального сайта www.piratia.ru)
ОЗВУЧКА:
нет
НАД ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ РАБОТАЛИ 7 ЧЕЛОВЕК:
4 переводчика, 2 корректора, 1 менеджер
ВРЕМЯ, КОТОРОЕ УШЛО НА ЛОКАЛИЗАЦИЮ:
4 месяца

Локализовать онлайновую игру сложнее, чем обычную. В первую очередь из-за существенного объема текстов, требующих перевода. Так, в случае с «Пиратией» нам пришлось изрядно потрудиться, чтобы осилить более тысячи страниц формата А4. Понятно, что один или два переводчика с таким объемом в разумное время не справятся. А чем больше переводчиков (которые к тому же не всегда и не во всем следуют строгой букве глоссария), тем сложнее добиться стилистического единообразия (Glacier Heart могло превратиться и в мерзлое, и в отмороженное сердце). Мы получили немало вариантов перевода одних и тех же терминов и названий.

Кроме того, любая онлайновая игра, подобно живому организму, продолжает активно расти и развиваться после своего рождения. В ней появляются новые возможности, персонажи, задания, локации – а значит, и новые тексты, требующие перевода. Не стала исключением и «Пиратия», которая еще в процессе локализации успела сменить порядковый номер версии и пополниться парой сотен килобайтов текста.

Дополнительную трудность создавало то обстоятельство, что английская версия, с которой мы имели дело, сама является локализацией оригинальной игры на китайском языке и, как любой перевод, не идеальна. Порой нам приходилось исправлять ошибки, допущенные нашими американскими коллегами, и практически интуитивно находить первоначальное значение фразы.

Серьезно осложнило нашу задачу отсутствие так называемого «лок кита», который обычно предоставляется разработчиками игры и включает в себя не только весь локализуемый материал (тексты и некоторую игровую графику), но и специальные инструменты для его сортировки, перевода и конвертации в игровой формат. В данном случае нам пришлось работать преимущественно с обычными excel-файлами.

Процесс отделения зерен от плевел, то есть технических, скрытых текстов от тех, что выводятся на экран, существенно замедлял и нашу работу, и работу переводчиков. Любая встреча потомственного гуманитария, дипломированного лингвиста с фразой вида «SelMissionList:NpcTriggerCheck accept random quest condition trigger management failed!» и последующие тщетные попытки перевести ее адекватно способны надолго вывести из строя переводчика.

Создавало затруднения и отсутствие разделения текста по категориям. Одно дело переводить предложение, зная контекст, и совсем другое – угадывать его принадлежность. Например, части одного диалога мы находили совершенно в разных местах, они были перемешаны с фразами из других бесед и посторонних текстов. Адепты модернизма, наверное, пришли бы в восторг.

Мы также оказали посильную поддержку разработчикам во время сборки локализованных версий, в чем пригодился наш собственный опыт разработки.

Отдельно стоит упомянуть характерную проблему локализации интерфейсов, которые были рассчитаны на краткость иероглифов, превращающих предложение в пару символов. Сокращать иной раз приходилось безжалостно. Так, в свое время было много чудесных вариантов двухбуквенного обозначения здоровья персонажа (на английском «HP») – это и «ПЖ», и «ОЖ» (попробуйте угадать, как они расшифровываются), но остановились все-таки на «ЖЗ».

С чем нам действительно повезло, так это с озвучкой персонажей, которая в «Пиратии» просто отсутствует. Работы и без нее было предостаточно.

«Неужели все было настолько мрачно?» – спросите вы. Вовсе нет. Во-первых, трудности закаляют характер и способствуют профессиональному развитию. А во-вторых, «Пиратия» принесла нам немало веселых минут. Мы и сами не остались в долгу. Не верите? Спросите у Злободыни, Свинокрыла или Кровавого выползня, когда встретите их в волшебном мире «Пиратии».

БЫЛО:

СТАЛО:

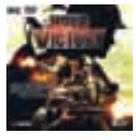
РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	Весна 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	Май 2008
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	1С	Strategy	Март 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	Весна 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	II квартал 2008
Assassin's Creed	Акелла	Action	Весна 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	Весна 2008
Bloodymare: Requiem (Реквием)	Gravity CIS	MMORPG	2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	Весна 2008
City Life 2008 Edition	Акелла	Strategy	Весна 2008
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт Клаб	Strategy	Март 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	2008
Dracula: Origin (Охота на Дракулу)	Акелла	Adventure	II квартал 2008
Empire: Total War	1С	Turn-Based Strategy/ Real-Time Strategy	2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Guitar Hero 3: Легенды рока	Новый Диск	Simulation	Весна 2008
Highlander (Горец)	1С	Action	2008
Iron Man	Софт Клаб	Action	II квартал 2008
Jack Keane (Джек Кейн)	Play Ten Interactive/ Руссобит-М	Adventure	Весна 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Весна 2008
Medieval 2: Gold Pack	Софт Клаб	Strategy	Весна 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Napoleon's Campaigns (Наполеон: Эпоха завоеваний)	Акелла	Turn-Based Strategy	Весна 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Весна 2008
R2: Reign of Revolution	Innova Systems	MMORPG	2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	Весна 2008
Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Role-Playing Game	Осень 2008 года
Seven Kingdoms: Завоеватели	Акелла	Strategy	I квартал 2008
Sid Meier's Civilization 3	1С	Turn-Based Strategy	I квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	Весна 2008
Spiderwick Chronicles	Софт Клаб	Action	Весна 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	2008
SunAge	Акелла	Strategy	2008
Sword of the New World: Granado Espada	Nival Online	MMORPG	II квартал 2008
The Club (Клуб)	Софт Клаб	Action	Весна 2008
The Hunt	Бука	First-Person Shooter	Весна 2008
Two Worlds: The Temptation	Акелла	Role-Playing Game	II квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	Весна 2008
Turok (Турок)	Новый Диск	First-Person Shooter	Апрель 2008
Universe at War: Earth Assault	Софт Клаб	Strategy	Весна 2008

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
18 стальных колес. Мужская работа	18 Wheels of Steel: American Long Haul	Новый Диск	SCS Software
Conflict: Секретные операции	Conflict: Denied Ops	1С	Pivotal Games
Death Track: Возрождение	Death Track: Resurrection	1С	SkyFallen Entertainment
Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game	Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game	1С	Interplay Productions
Hour of Victory	Hour of Victory	ND Games	nFusion Interactive
G.B.R: Группа быстрого реагирования	G.B.R: Группа быстрого реагирования	Акелла	Openoko Entertainment
Lucky Luke: Вперед, на Запад!	Lucky Luke: Go West!	Акелла	Tate Interactive
The Settlers. Расцвет империи	The Settlers: Rise of an Empire	ND Games	Blue Byte Software/Funatics Software
The Sims: Истории робинзонов	The Sims: Castaway Stories	Софт Клаб	EA Redwood Shores
Turbo Games. 7 чудес	7 Wonders of the Ancient World	Руссобит-М	MumboJumbo
Адреналин 2: Анархия	Адреналин 2: Анархия	1С	Gaijin Entertainment
Б. Сокаль. Sinking Island	Sinking Island	Новый Диск	White Birds Productions
Вся королевская рать	KingMania	1С	300AD
Вторая мировая. Нормандия	Вторая мировая. Нормандия	1С	1С
Выборы-2008. Геополитический симулятор	Geo-Political Simulator	Бука	EverSim
Имя им легион	Legion of Man	Бука	KaosKontrol
Клеопатра: Судьба царицы	Cleopatra: A Queen's Destiny	Новый Диск	Kheops Studio
Космическая империя 5	Space Empires 5	Акелла	Malfador Machinations
Пенумбра 2. Дневники мертвецов	Penumbra: Black Plague	1С	Snowball Interactive
Пиратия	Пиратия	Nival Online	Moli Group Limited
Правда о девятой роте	Правда о девятой роте	1С	Extreme Developers/Kranx Productions
Сэм и Макс: Первый сезон	Sam & Max Season 1	GFI/Руссобит-М	Telltale Games
Твоя война	Time of War	1С	Oniric Games
Третий срок	Третий срок	Акелла	JetDogs Studios
Харлей-Дэвидсон: Победитель дорог	Harley-Davidson: Race to the Rally	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Magic Wand Productions
Шерлок Холмс против Арсена Люпена	Sherlock Holmes: Sherlock Holmes vs The King of Thieves	Новый Диск	Frogwares Game Development Studio

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	The Sims: Истории Робинзонов	Софт Клаб
2.	The Sims 2	Софт Клаб
3.	Crysis	Софт Клаб
4.	Need for Speed ProStreet	Софт Клаб
5.	F.E.A.R.: Проект «Персей»	Софт Клаб
6.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
7.	Gears of War	1С
8.	StarCraft + StarCraft Expansion Set	Софт Клаб
9.	Empire Earth 3	Софт Клаб
10.	World of Warcraft	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1.	Правда о девятой роте	1С
2.	Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
3.	Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game	1С
4.	The Settlers. Расцвет империи	ND Games
5.	Gears of War	1С
6.	Барби покоряет Голливуд	1С
7.	Б. Сокаль. Sinking Island	Новый Диск
8.	Counter Strike Source	Бука
9.	Сэм и Макс: Первый сезон	GFI/Руссобит-М
10.	Conflict: Секретные операции	1С

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Mass Effect

ЖАНР
Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
BioWare Corporation/ Demiurge Studios
ИЗДАТЕЛЬ
1С
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
URL
masseffect.bioware.com
www.snowball.ru/me

Mass Effect называют самой амбициозной разработкой BioWare. И это при том, что в послужном списке последней значатся такие хиты, как Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic и Jade Empire. Насколько масштабной получится игра, легко понять по сухим фактам: 180 планет, 16 рас и огромный живой мир, где игрок будет воевать, торговать и путешествовать.

Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Новый Диск	Racing	нет
1С	First-Person Shooter	нет
нет	Racing	7.0
1С	Role-Playing Game	нет
Новый Диск	First-Peron Shooter	нет
Акелла	Action	нет
Акелла	Platformer	нет
Новый Диск	Real-Time Strategy	нет
Софт Клаб	Life Sim	нет
Руссобит-М	Logic	нет
нет	Racing	5.0
Lazy Games	Adventure	нет
1С	Real-Time Strategy	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Бука	Management/Strategy	нет
Бука	Action	нет
Lazy Games	Adventure	нет
Акелла	Turn-Based Strategy/ Real-TimeStrategy	нет
1С	Action/Adventure	9.0
Nival Online	MMORPG	нет
нет	First-Person Shooter	нет
GFI/Руссобит-М	Adventure	8.0
Логрус	Action	нет
нет	Adventure	нет
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Racing	нет
Lazy Games	Adventure	нет

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЦЕНА:	250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
ЛОКАЛИЗАТОР:	Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

2

CLIVE BARKER'S JERICHO

ЦЕНА:	500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№2(50)

3

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЦЕНА:	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
ЛОКАЛИЗАТОР:	1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

4

THE ELDERS SCROLLS 4: OBLIVION. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
ЛОКАЛИЗАТОР:	1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№3(51)

5

MISSING 2. ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

ЦЕНА:	250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР:	Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

6

GEARS OF WAR

ЦЕНА:	500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Нет
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
ЛОКАЛИЗАТОР:	1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№3(51)

7

БЕОВУЛЬФ

ЦЕНА:	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№3(51)

8

DRIVER: PARALLEL LINES

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1С
ЛОКАЛИЗАТОР:	1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№3(51)

9

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

ЦЕНА:	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

10

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР:	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№2(50)

* По версии «РС ИГР» на основе трех последних номеров

ТЕКСТ:
ТАТЬЯНА
ЩЕЛКУНОВА

«ТУРГОР»:

РАЗОБРАТЬСЯ ПО ПОНЯТИЯМ

PC ИГРЫ: Добрый день! Одним серым, мерзопакостным днем мы просыпаемся в мире Промежутка (что за жуткое название!); после душераздирающего вопля «За что?!» у нас возникают более взвешенные вопросы: что это за место и почему именно мы?
Гаухар «Ahako» Алдиярова: Само слово «промежуток» подразумевает пространство между чем-то и чем-то – это перепутье, остановка между двумя точками маршрута. Попасть туда дано не каждому, а только тому, кто уже вышел в дорогу. Наш Промежуток – это место, в котором душа человека проходит испытание. А пройдя его, приобретает дальнейший вектор движения. Сам он существует только до тех пор, пока в нем есть Цвет. Семь Цветов – это не просто главный ресурс мира, а второе после главного героя действующее лицо игры.
Алексей «The LxR» Лучин: Если не первое.

PC ИГРЫ: То есть мы – путешественники на перепутье или горе-туристы без компаса?
Г.А.: Игрок – это душа, которая определяет свой дальнейший путь. Мы не придумываем главному герою легенду, нам просто хочется вести с игроком интерактивную беседу. Наш собеседник – человек любого семейного положения и социального статуса, любого возраста и вероисповедания. Главное, чтобы ему была интересна та же тема, что волнует нас и которую мы пытаемся раскрыть в «Тургоре».
А тема эта вечная и всегда актуальная. Для того, чтобы существовать, человеку необходимы воздух, пища и вода. Но что ему нужно для творчества? И чем следует наполнить свое сознание и душу, чтобы создавать произведения искусства? Как назвать то состояние человека, в котором он хочет петь, сочинять стихи, рисовать картины или делать компьютерные игры? Мы называем это состояние тургором, а необходимую для него энергию – Лимфой Цвета.

PC ИГРЫ: Вы говорили, что цветов семь – это разные виды творческой энергии?
Г.А.: Лимфа – это семь Цветов: Янтарь, Пурпур, Золото, Бирюза, Серебро, Сирень и Лазурь. Пока Лимфа находится внутри тела главного героя, каждый из Цветов отвечает за определенную характеристику: жадность, ярость, метаболизм, скорость, вдохновение, защиту и харизму. Еще в зависимости от того, какие цвета вы используете во время игры, Лимфа также будет производить некий эффект на окружающий мир. Но Лимфа Цвета – это еще и нечто вроде денег, и игрок сам решает, как распорядиться этим ресурсом. Его можно использовать как инструмент созидания или разрушения.

PC ИГРЫ: А как мы получаем Лимфу?
Г.А.: Попав в мир Промежутка, нужно собирать Лимфу Цвета всеми доступными способами. Главный герой, срывая плоды Лимфы с деревьев, будет оживлять сады, ловить безобидных зверьков, сражаться с хищниками и собирать свободную Лимфу, вытягивая ее из жил рудников. Все создается рисованием: дорогу на карте нужно нарисовать Лимфой Цвета, для разговора необходимо нарисовать знак.
Главный герой начинает свой путь в локации Сестры, которая расскажет ему о том, как выжить в этом мире, и объяснит, почему из него необходимо как можно скорее вырваться.
В «Тургоре» порядка трех десятков локаций, открываются они постепенно. Доступ в следующую часть Промежутка открывает одна из Сестер: вы поите ее Лимфой, она открывает вход. Проходя покои Сестер и открывая для себя локацию за локацией Промежутка, герой заполняется Цветом.

PC ИГРЫ: Впечатление такое, что эти Сестры просто хотят напиться Лимфой и специально наговаривают на Промежуток, чтобы герой бежал оттуда, отдавая им весь Цвет. Может, в Промежутке «все клево»?
Г.А.: Жизнь в Промежутке невозможна. Лимфа Цвета (она же – воздух, вода, пища, оружие и го-

РАСКРАСИТЬ И ЗАШТРИХОВАТЬ

Компания Ice-Pick Lodge, сделавшая «Мор.Утопию», в этом году собирается выпустить «приключенческую игру на выживание» – «Тургор». Что нам предстоит? Свершения! Мы будем раскрашивать мрачный мир яркими красками, спаивать чьих-то сестер, бить на аренах охотников и живо драпать наружу, наверх. Мы ограничены в палитре и времени. Нам предстоит очередная игра из жанра «помоги себе сам».
В деталях помогали разбираться PR-координатор проекта Гаухар «Ahako» Алдиярова и программист, комьюнити-менеджер Алексей «The LxR» Лучин.

лос главного героя) испаряется, вытекает, как вода из бутылки с треснувшим дном. Промежуток враждебен главному герою, враждебен не страшными хищниками и могучими Охотниками, а сам по себе. Он вытягивает Цвет из всего вокруг. Поэтому у нас и игра на выживание, в которой сразиться нужно не с конкретным Доктором Зло, а с самим миром игры.

LxR: Впрочем, враждебность мира – не единственная и, на мой взгляд, даже не основная причина, по которой из него стоит бежать. А какая основная – каждый для себя сформулирует по-своему, когда пройдет игру. На этот вопрос нет однозначного ответа, который бы подходил всем, так же как и нет одинакового понимания многочисленных метафор, кроющихся даже в названии игры.

КТО КРУЧЕ ГОР?

PC ИГРЫ: Ох, сколько их! Сестры, теперь еще и Охотники! Давайте начистоту: кто все эти люди и как бы их одним ударом?..

Г.А.: Обитатели Промежутка – Охотники и Сестры – живут сами по себе. Одни их поступки возникают как результат действий главного героя, другие... Они бы все равно так поступили. Одним ударом расправиться не получится, потому что Охотники – это огромные полулюди-полумеханизмы, которые больше главного героя в сотни раз! Герой попадает в центр конфликта между Охотниками и Сестрами. Первым нравится жизнь в Промежутке; очевидно, они пришли из еще более страшного мира. По их мнению, Цвет надо копить и беречь, его растрата, как и попытка с его помощью вырваться в Верхний мир, – кощунство. Охотники хотят сохранить Промежуток таким, какой он есть. Для этого они соблюдают определенные табу, и от нового Брата они тоже ожидают неукоснительного следования этим заповедям. Так что врагов игрок наживет себе сам, и это не обязательно будут Охотники.

LxR: Таким образом, игрок вполне может оказаться невольным свидетелем выяснений отношений как между Охотником и Сестрой, так и между двумя Охотниками, не сошедшимися во мнении.

PC ИГРЫ: А Сестры?..

Г.А.: Сестры стремятся покинуть этот мир; пленницы Охотников, они мечтают о новой жизни наверху. Каждая Сестра – это особый характер. Есть покорные, есть яростные, хитрые, простые, доброжелательные. Одна действительно обманет, другой вы не поверите, а потом поймете, что зря. Сестра может отправить вас на верную гибель, а может помочь победить Охотника или разобраться в чужих интригах. Но у каждой из них есть цель – вырваться из этого мира.

PC ИГРЫ: Не для любви вы создавали персонажей. Они нам противные враги, источник Лимфы Цвета или кому-то от щедрот отсыплем помощь?

Г.А.: Есть и противники, и помощники, и охотники, и жертвы. Главный герой не будет говорить, но будет слушать, спрашивать, узнавать. В «Тургоре» нет диалогов, не нужно выбирать фразы из длинного списка. Герой молчит и только рисует. А Сестры, Охотники разговаривают с ним, рассказывают, просят. Кому верить и помогать, а с кем сражаться – решать игроку.

БЕЖАТЬ НЕЛЬЗЯ КАРАБКАТЬСЯ

PC ИГРЫ: В какой форме мы существуем в мире?

Г.А.: Мы сосуд для Лимфы Цвета. Увидеть себя можно в специальной камере-обскуре. В ней мы заливаем в свое тело Цвет, собранный в Промежутке. Пророщенную в теле Лимфу заливаем в активную палитру. Цвет хранится в Сердцах – специальных резервуарах внутри тела. Сердце – это новое пространство, оно открывается с получением нового знания. С каждым очередным Сердцем выдается новый знак-иероглиф. Максимальное количество Сердец, заполненных Лимфой Цвета, и есть условие для прорыва вверх.

РС ИГРЫ: И какова механика использования всего этого? Кстати, как насчет устройства инвентаря?
LxR: Инвентаря в классическом понимании этого слова нет, но несложно провести аналогии между уже привычными понятиями (инвентарь, здоровье, боезапас) и тем, с чем придется «работать» в игре: Памятью, Сердцами, Палитрой. Игрок столкнется с существенными отличиями этой системы от привычной. Например, инвентарь имеет свойство плавно перетекать в здоровье, тогда как здоровье превращается со временем в боезапас. Ходить игроку придется, как и во многих других играх, «крестовиной» (WASD), но влиять на мир можно, только рисуя знаки. Нарисовал знак – оживил дерево, через день собрал плоды; приманил зверька Лимфой – поймал его. Начертил на экране знак разговора – получил от Сестры информацию. Оживил Цветом камень или ветку – швырнул их в противника. Можно сражаться, используя около 15 боевых знаков-иероглифов, ставить ловушки, исследовать рудники, защищаться от нападающих хищников, рисовать путь до следующей локации Цветом по карте и т.д. При этом нужно постоянно помнить о балансе Цвета в мире. Вот вы залили в себя красный Цвет; пока он находится внутри тела, он дает вам определенные преимущества, но, как только вы выпустите его в мир, он изменит его, сделает агрессивнее. Каждый Цвет дает бонусы, находясь внутри, но меняет мир, вырвавшись на свободу.

РС ИГРЫ: Если рисовать на экране мышкой, как зафиксировать камеру? И что – все знаки назубок??
LxR: Когда игрок рисует, он становится уязвимым – не может ни двигаться, ни смотреть по сторонам, но это не проблема – в процессе рисования время ощутимо замедляется. А камера фиксируется клавишей Ctrl. Для удобства у игрока всегда будет под рукой список открытых символов с описанием, но, конечно же, лучше запомнить, что к чему.

РС ИГРЫ: Как насчет славной смерти и памятника на садовом участке?
LxR: Волей-неволей герой постоянно умирает: Лимфа беспрестанно вытекает из него. Как только вытечет вся – герой умрет. Время же, как и в «Море», остается главным врагом игрока: нужно успеть определиться с картиной мира и принять решение до коллапса Промежутка или отвечать за последствия. Плата за нерасторопность в «Тургоре» будет гораздо выше.

РС ИГРЫ: А где проходят сражения за Лимфу – для этого созданы арены или мы встречаем обитателей в чистом поле и тут же бьемся, не перезаряжая краску?
Г.А.: Сражения с Охотниками происходят в отдельных локациях-аренах. Когда они встречают главного героя, то переносят его на место боя. Охотники озвучивают герою список правил, табу мира Промежутка. Если он их соблюдает, то Охотники могут и поддержать его, дать ему Цвет, подарить новое Сердце.
Кстати, в начале разработки мы всегда говорили о Лимфе, Лимфе Цвета, но постепенно эта странная субстанция самовольно стала Цветом. Видимо, это слово ближе к определению жизненной энергии. Так что теперь за всю игру можно лишь раза четыре услышать термин «Лимфа Цвета», в основном персонажи называют эту жидкость просто Цветом.

РС ИГРЫ: Будем ли мы прокачивать какие-то свои навыки?
LxR: Будем, но прокачкой в традиционном смысле это назвать нельзя – характеристики игрока зависят только от Цвета, который он несет внутри себя, способа увеличить любую из характеристик раз и навсегда нет.

РС ИГРЫ: А можно пройти эту игру, никого пальцем не тронув?

Волей-неволей герой постоянно умирает: Лимфа беспрестанно вытекает из него. Как только вытечет вся – герой умрет.

LxR: Можно, но это не даст никаких преимуществ. Г.А.: «Мор» можно было пройти, никого не тронув; там это было важно. В «Тургоре» все немного иначе.

ЭКОЛОГИЧЕСКИ ЧИСТЫЙ ПРОДУКТ

PC ИГРЫ: В условиях игры сказано, что надо оставить мир таким, чтобы им можно было гордиться. Надо ли его улучшить, или достаточно не разрушить? И к чему этот экологический аспект?
LxR: Скорее всего, большинство игроков как раз придут в конце игры к необходимости разрушить Промежуток, в который они так усердно вкладывали свою волю. Их действия не пропадут впустую – разрушая этот мир, они фактически создают для себя новый.

PC ИГРЫ: А как эта гордость будет считаться: нам на выходе напишут счет очков?
LxR: Где-то год назад нам действительно приходила в голову идея вести статистику по действиям главного героя, но мы никогда не пытались отразить в числовом виде оценку действий игрока. Как минимум потому, что одна цифра никогда не будет достойной наградой и не отразит истинного положения вещей. Гораздо лучше тот новый мир, что игрок создаст (или не создаст, в зависимости от принятого решения) своими действиями в Промежутке. Он увидит мир таким, каким он его сделал.
Г.А.: К тому же мы уже говорили о том, что в процессе игры, на наш взгляд, важнее всего та внутренняя метаморфоза, которая происходит с игроком. И мы ни за что не возьмем на себя смелость измерять ее в цифрах («Вы на 25 пунктов переместились от точки Зла к точке Добра!»).

ДВА ГЛОТКА ТЕОРИИ

PC ИГРЫ: По ролику и описанию игры невозможно понять, к какому жанру она принадлежит. Заявлена адвенчура, но бои, игра на скорость создают впечатление, что это RPG. Будут ли там традиционные пазлы, или только поиски выхода и Лимфы?
Г.А.: Это приключенческая игра на выживание. Традиционного в игре вообще мало, и пазлов в том числе, но голову поломать придется – не над искусственными головоломками, а скорее над пониманием законов этого мира. Например, как раскрыть жилу в руднике, где и как поставить ловушку на Охотника, чтобы защитить свой сад от разорения, и т.д.

PC ИГРЫ: Меняете каноны жанра? А зачем?
Г.А.: А зачем? Нет, мы не хотим менять каноны жанра, мы просто находимся в поиске, мы сами – как в Промежутке. Игра – это интерактивный вид искусства, значит, нужно пытаться найти свой способ выражения идей, которые просятся на волю, свой способ взаимодействия со зрителем, игроком.
Как таковых канонов, на наш взгляд, в компьютерных играх еще нет. Есть технические приемы, гейм-дизайнерские решения. Ведь если в фильме главный герой все время идет, то это не значит, что фильм можно отнести к жанру мелодрам или комедий. Мы не меняем каноны и не стремимся к вымученной оригинальности, мы просто умеем и хотим делать именно такие игры.
LxR: Так получилось, что мы даже серьезно не задумывались над классификацией нашей игры, разрабатывая, старались не оглядываться на какую-то похожесть – просто делали игру так, чтобы она получилась увлекательной и доносила до игрока взятую за основу идею. Ведь, оглядываясь на жанры и их текущие каноны, мы сразу ставим себя в определенные, местами далеко не самые удачные рамки. А классификацией пусть займется кто-нибудь другой, когда игра будет готова. Уверен, у него это получится гораздо лучше, чем у нас. **PG**

АДМИРАЛЬСКИЙ ЧАС

СМЕРТЬ НА ВОЛНАХ: ОТ АНТИЧНОСТИ ДО НАШИХ ДНЕЙ

ТЕКСТ:
АШОТ АХВЕРДЯН

Для истребления ближнего своего всегда есть множество причин. Не там живут, не так молятся, не те гимны поют. К тому же ничто так не красит мужчину, как воинская доблесть. В стае горилл вожаком становится самый крупный самец, а у нас, людей, поднаторевшая в убиении себе подобных особь вправе рассчитывать на почет в обществе, государственную должность, а иной раз и канонизацию церковью. И куда бы человек ни направился, он приходит туда с оружием. Пока ответственные лица обсуждают, нужен ли пистолет на Международной космической станции, мы вспомним, как наши предки покоряли моря и учились убивать друг друга в этих непростых условиях, а также узнаем, как военно-морская история представлена в компьютерных играх от зари времен и до наших дней.

ГРЕБНОЙ ФЛОТ

Как почти все в нашей цивилизации, морские сражения уходят корнями в античность. Древние греки сражались на триерах (у нас чаще встречается римское название – трирема). Это были легкие, маневренные, быстрые корабли, которые приводились в движение гребцами. На ветер тогда не полагались, поскольку он имеет обыкновение дуть куда ему захочется, а не куда нужно капитану (последнего именовали редко встречающимся сегодня, но понятным словом «триерарх»). Поскольку триеры было не так сложно перевернуть, то одной из основных тактик был таран противника.

Dangerous Waters, Sonalysts, 2005

Наш враг явно замыслил что-то недоброе.

Популярная культура в целом и игры в частности практически игнорируют морские сражения античности: если на эту тему не выходят фильмы, откуда взяться играм? Единственная найденная нашей командой археологов игра была выпущена аж в 1985 году. Изрядная часть наших читателей еще не появилась на свет, генеральный секретарь ЦК КПСС М.С. Горбачев объявил на апрельском пленуме о начале перестройки, а Avalon Hill выпустила незамысловатый полуарканоид, где по экрану передвигались маленькие черточки, символизирующие триеры, и таранили друг друга. Абордаж – еще одна распространенная тактика времен античности – в игре отсутствовал. Интересность – тоже, так что игра заслуженно канула в Лету.

ПАРУСНЫЙ ФЛОТ

Триеры, будучи сравнительно небольшими и невероятно легкими кораблями – утверждают, что они держались на поверхности, даже перевернувшись и/или получив пробоину, – совершенно не подходили для дальних морских путешествий. Чтобы выжить в океане, корабли должны были набрать устойчивость и вес, который было не под силу сдвинуть гребцам, так что пришлось отказаться от их услуг и отдать себя на волю ветру. А основным оружием корабля стали пушки, пришедшие на смену бронзовым таранам античности. Поскольку ряд пушек удобнее располагать вдоль борта, а на носу или корме много стволов не поместить, как ни старайся, оказалось выгоднее поворачиваться к врагу бортом, по возможности не давая противнику совершить аналогичный маневр. Низкая же точность стрельбы пушек привела к тому, что эффективно было бить залпом с малого расстояния. В таких условиях самым логичным построением кораблей являлась линия, позволяющая обрушить на противника всю мощь своих пушек. Причем небольшим кораблям в такой линии делать нечего, цепь должна быть по возможности без слабых звеньев. Не случайно самые крупные, крепкие и максимально вооруженные корабли назывались линейными.

Романтика парусных походов привлекает широкую публику, но большинство игр посвящены морским волкам (например, «Пираты Сида Мейера» с их многочисленным потомством, нельзя не вспомнить и Гайбраша Трипвуда) и выходят за рамки сегодняшнего обсуждения. Самим же парусникам отведено не так много игр, и лучшей из них является сериал Age of Sail. Первая игра была варгеймом в реальном времени, очень простым в управлении (уточним на всякий случай, что это плюс, а не минус), но достаточно сложным и интересным. Игрок мог принять участие в сотне – и это не преувеличение – исторических морских сражений: от стычек один на один и до крупнейших битв вроде Трафальгарского сражения. Через пять лет, в 2001-м, «Акелла» выпустила великолепное продолжение, Age of Sail 2, и это до сих пор, пожалуй, лучшая игра о морских сражениях эпохи парусного флота.

Надо заметить, что ахиллесовой пятой игр о парусниках является искусственный интеллект. Виртуальные капитаны толком не приучены взаимодействовать в бою, а при маневрировании эскадры часто не способны держать строй. Управлять всеми кораблями вручную не всегда представляется возможным, ведь, когда в подчинении оказываются десятки кораблей, микроменеджмент превышает разумные пределы. С другой стороны, в реальности капитаны кораблей, подчиненные адмиралам, тоже далеко не всегда вели себя безупречно. В условиях боя нельзя было быть уверенным даже в том, что приказ дойдет до подчиненных – поскольку в пылу сражения, сквозь дым орудий и при общей нервозности было непросто разглядеть флаги, с помощью которых велось сообщение между кораблями.* При этом капитаны подчас могли не прийти на выручку попавшим в беду кораблям, считая, что обязаны сохранять строй. Или же, наоборот, выйти из строя, если это казалось им удачным маневром на данный момент.

КОГДА В БИТВЕ ПРИ КОПЕНГАГЕНЕ (1801) КОМАНДОВАНИЕ ОТДАЛО ПРИКАЗ ОБ ОТСТУПЛЕНИИ, АДМИРАЛ НЕЛЬСОН, СЛЕПОЙ НА ОДИН ГЛАЗ, ПОДНЕС ПОДЗОРНУЮ ТРУБУ К НЕВИДЯЩЕМУ ГЛАЗУ И ВОСКЛИКНУЛ: «Я НЕ ВИЖУ НИКАКОГО СИГНАЛА!» ОН НАМЕРЕВАЛСЯ ПОБЕДИТЬ И СДЕЛАЛ ЭТО. ИЗВЕСТНЫ И СЛУЧАИ, КОГДА НЕПОВИНОВЕНИЕ ПРИКАЗАМ ПРИВОДИЛО К ТРИБУНАЛУ, НО ЭТО МЕНЕЕ ПОДХОДЯЩИЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ЛЕГЕНД.

БРОНЕНОСНЫЙ ФЛОТ

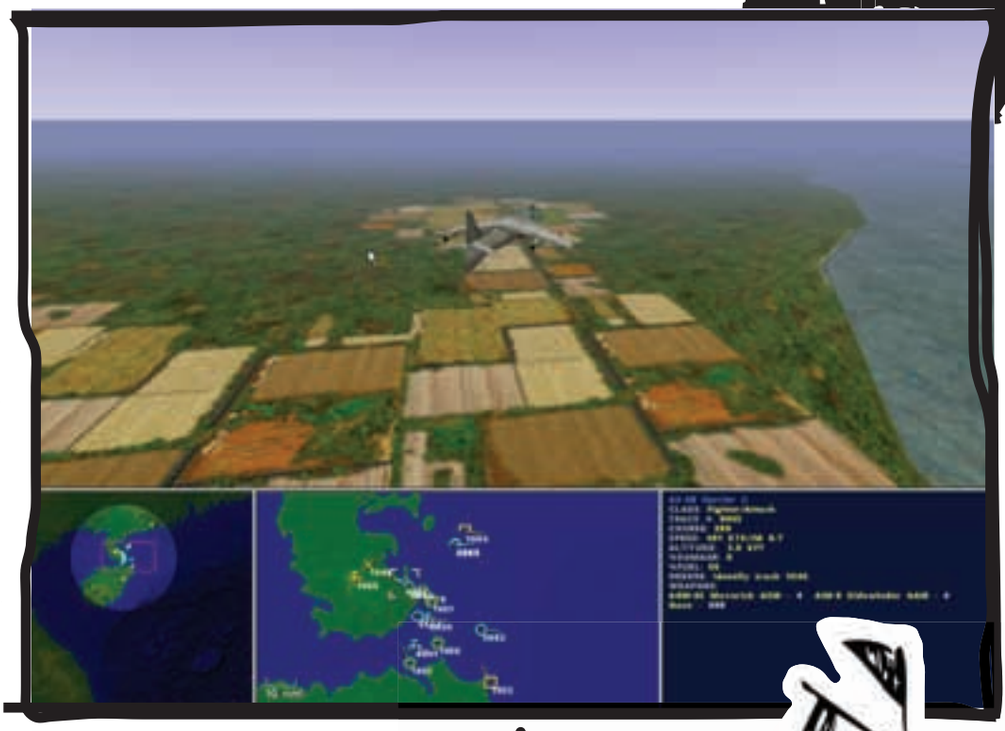
В XIX веке технический прогресс до неузнаваемости изменил военно-морской флот. На смену парусам пришли паровые двигатели, деревянные корпуса, так трогательно разлетающиеся в щепки от новейших пушек с их снарядами, сменили броневые листы. Наконец, башенные орудия позволили наводиться на цель, не прибегая к повороту всего корабля. К началу Первой мировой научно-технические достижения одарили человечество радиосвязью, торпедами и подводными лодками. Линейная тактика еще не канула в прошлое, но дистанции сражений выросли многократно: теперь противоборствующие флоты могли обмениваться залпами с расстояния несколько километров.

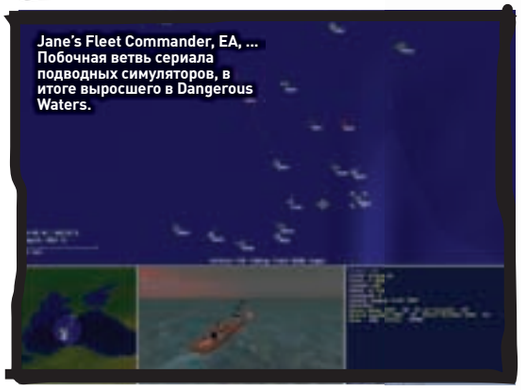
Морским сражениям Первой и Второй мировых войн посвящено немало отличных игр. Тактический симулятор Great Naval Battles (первая серия вышла в 1992-м, пятая и последняя – в 1996-м) позволял командовать не только эскадрой в целом, но и артиллерийским огнем, торпедными залпами и т.п. с каждого корабля в отдельности. Это были отличные игры, хотя к настоящему времени они безнадежно устарели.

Последней значительной игрой на данную тему стала Destroyer Command. В первую очередь это симулятор эсминца, причем в основном противолодочных операций, но игра позволяет также тактически управлять соединениями эсминцев, в том числе участвуя в крупных сражениях. Если бы не множество багов и слабый искусственный интеллект, это была бы великолепная игра.

Во время Второй мировой основой военно-морской мощи стала авиация. И если раньше самыми значимыми кораблями флота были линкоры, то теперь эту роль стали играть авианосцы, и такое положение сохраняется до сих пор. Морской авиации посвящен легендарный сериал Carriers at War, вторая часть которого вышла в далеком 1993 году. Хотя игрок мог контролировать и перемещение эскадр кораблей, в первую очередь игра была посвящена авиации – планированию патрулей и авиаударов.

Действия морской авиации отлично демонстрирует и недавняя отечественная игра «Стальные монстры». Жаль только, что столкновения флотов в ней представлены в RTS-стиле, далеком от всякой реалистичности. Если бы авторы решили сделать варгейм, СМ была бы гениальной игрой. И, весьма вероятно, малопопулярной. Это доказывает выпущенная в 2006 году Distant Guns, посвященная действиям броненосного флота в Русско-японской войне 1904–1905 годов. Этот отличный варгейм был проигнорирован широкой публикой. Грядущий «Морской охотник» от «Акеллы» также посвящен Второй мировой и наверняка принесет что-то новое, но об этом мы поговорим отдельно.





Jane's Fleet Commander, EA, ... Побочная ветвь сериала подводных симуляторов, в итоге выросшего в Dangerous Waters.

СОВРЕМЕННЫЙ ФЛОТ

Современный морской бой основан на применении ракетного оружия. Ракетами сплошь утыканы корабли – от линкора до эсминца, ракеты несут под крыльями самолеты, ракеты взлетают даже с подлодок, причем последним для пуска даже не обязатель-

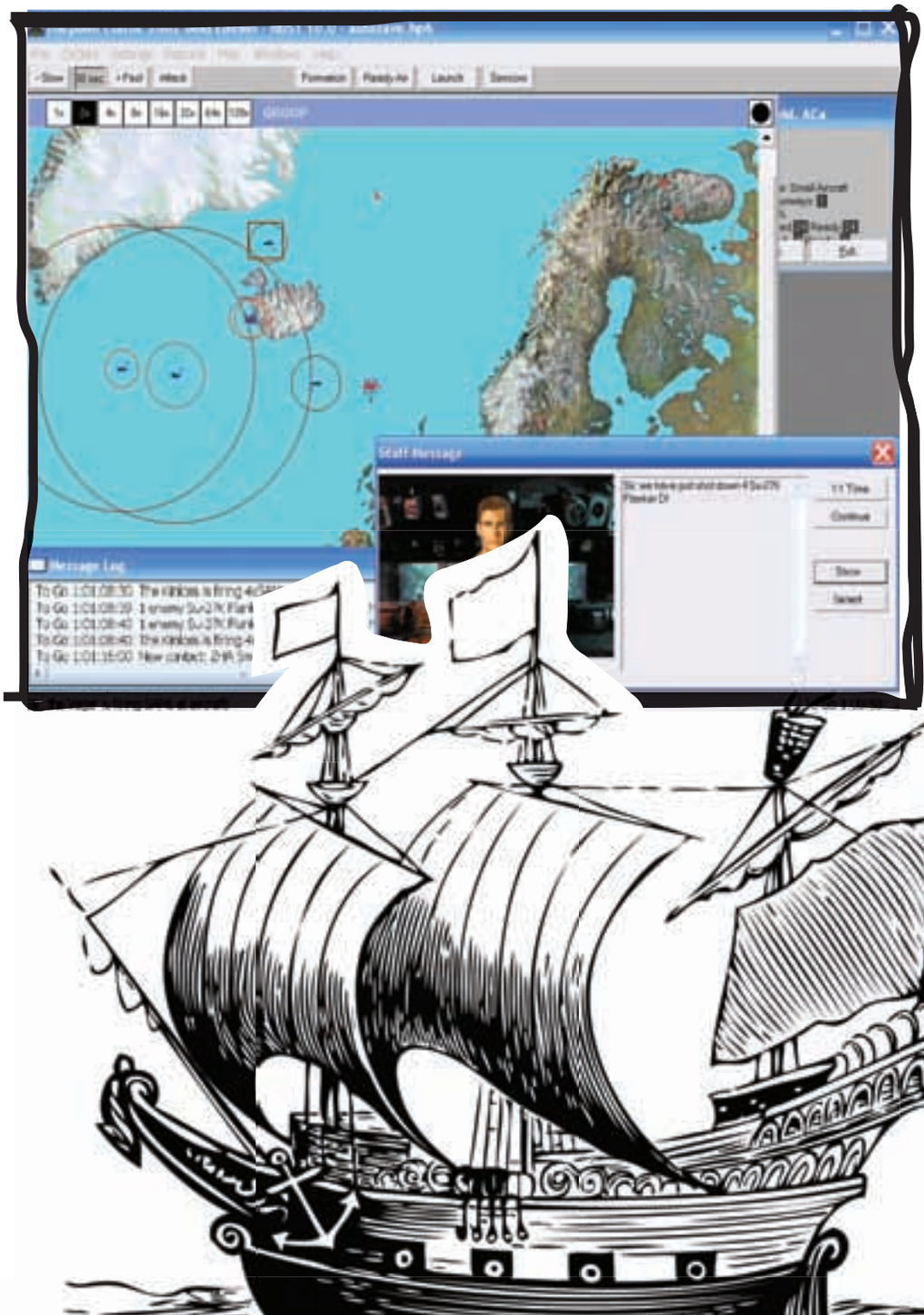
но всплывать на поверхность. Флот противника на перехват летящих в него ракет выпускает другие ракеты, так что сразу лучше наносить массированный удар, в котором захлебнется вражеская противоракетная оборона. В теории обмен такими ударами, скорее всего, будет представлять собой локальный апокалипсис. В подобных условиях сместить чашу весов в свою пользу можно, только первым обнаружив противника, при этом как можно дольше не давая ему обнаружить себя.

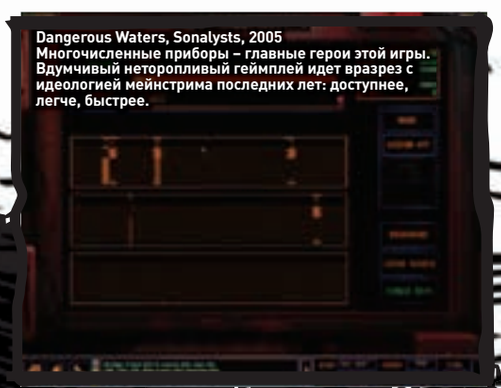
Отличным симулятором современного военно-морского боя является сериал Harpoon. Игра содержит в себе тактико-технические характеристики едва ли не всей существующей военно-морской и военно-воздушной техники, так что с ее помощью можно моделировать крупный морской конфликт практически между любыми державами. Нам дается стратегическое руководство конфликтом: мы управляем передвижениями техники, работой имеющихся на ее борту сенсоров и применением оружия. Тактическая часть в игре отсутствует, так что геймплей представляет собой корпение над многочисленными картами, рапортами и таблицами, то есть именно тем, что видел бы полководец в своем Пентагоне или Кремле. Полное отсутствие графических красот, помноженное на зубодробительную сложность и преступно неуклюжий интерфейс, выводят игру за рамки внимания широкой публики. Вместе с тем культ Harpoon существует почти 20 лет и вполне способен просуществовать еще столько же, поскольку это практически идеальный варгейм.

Для желающих «попроще и позрелищнее» в 1998-м была выпущена Jane's Fleet Commander. Игра во многом похожа на Harpoon, только чрезвычайно облегченную и с трехмерной графикой. Сама игра все равно происходит на двумерной карте, но в контекстных меню оставлено лишь основное, так что для полноценной игры не нужно быть стратегом, а достаточно обладать минимальным здравым смыслом. Отдав приказы, мы наблюдаем в трехмерном окне за их выполнением. Жаль, что тотальные упрощения лишили управление флотом почти всей интересности, а действие – интриги.

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДЛОДКИ

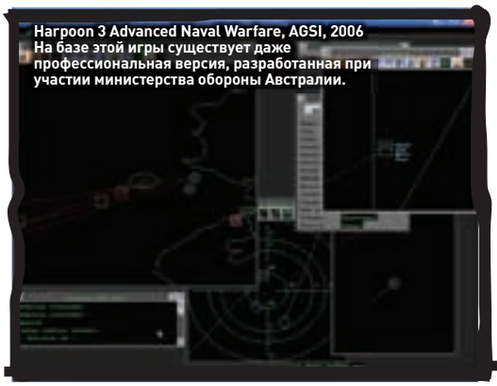
Но есть в современном флоте джокеры, способные спутать самые лучшие планы





Dangerous Waters, Sonalysts, 2005
Многочисленные приборы – главные герои этой игры. Вдумчивый неторопливый геймплей идет вразрез с идеологией мейнстрима последних лет: доступнее, легче, быстрее.

Great Naval Battles 5, SSG, 1996
Со второй по пятую серии игры интерфейсом, возможностями и механикой были весьма схожи, отличаясь в основном театрами военных действий и временными рамками. А также наличием или отсутствием багов.


Harpoon 3 Advanced Naval Warfare, AGSI, 2006
На базе этой игры существует даже профессиональная версия, разработанная при участии министерства обороны Австралии.

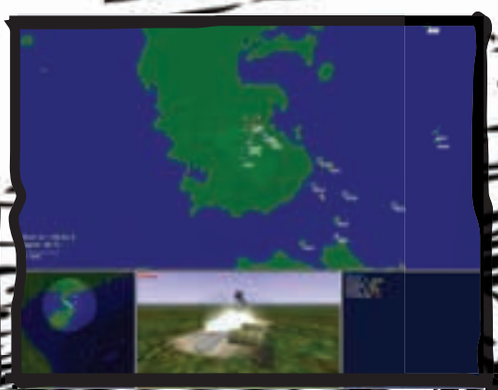
тегов. Это чемпионы скрытности – современные подлодки. Теоретически современная атомная лодка может не всплывать месяцами и даже годами. Обнаружить крадущуюся под водой лодку крайне тяжело, а если она дожидается в засаде где-нибудь на мелководье, то практически невозможно. Конфликт на Фолклендах/Мальдивах показал, что достаточно предполагаемого присутствия подлодки в данном районе, чтобы вынудить флот отступить. Действиям современных подлодок, а также противолодочным операциям посвящен симулятор Dangerous Waters. Доступная для управления техника: четыре подлодки (две наши и две – американские), самолет, вертолет и эсминец – беспрецедентно широкий набор для хардкорного симулятора. Игра по сути своей является технотриллером, где игрок управляется с целой россыпью гидролокаторов и различных сенсоров. Все это смоделировано на высочайшем уровне – вообще, Dangerous Waters является одним из лучших симуляторов в истории. Недостатки игры – не слишком презентабельная графика (впрочем, в игре, посвященной приборам, она просто обречена играть второстепенную роль), а также необходимость довольно длительного предварительного обучения.

ЭПИЛОГ

Сегодня полномасштабный конфликт двух крупных военно-морских держав представляется маловероятным. Дорогостоящие атомные подлодки вхолостую бороздят моря – за все время их существования они потопили всего один корабль, во время уже упоминавшейся выше войны 1982 года за Фолкленды, когда Аргентина необдуманно решила вступить в военный конфликт с Британией.

Но новые времена приносят новые угрозы. В октябре 2000 года эскадренный миноносец ВМФ США Cole, находясь в порту в Йемене, подвергся атаке террористов-смертников, врезавшихся в борт корабля на начиненном взрывчаткой катере. Результат – дыра в корпусе и 17 погибших моряков. Но тактику противодействия подобным атакам должны отображать игры совсем других жанров. **PG**

Age of Sail 2, Акелла, 2001
Заметьте, тот же самый бой: Minerve и Artemise против Lowerstroffe и Dido.



СПЕЦ

ПОЛОВОЙ ВОПРОС

ЖЕНЩИНАМ НАС НЕ ПОНЯТЬ

ТЕКСТ:
РОМАН ЕПИШИН

«Не мужское это дело – посуду мыть», – вздыхает над раковиной муж, а часом позже старательно не замечает, как ругается сквозь зубы жена, заколачивая в стену гвоздь. Тысячи лет назад, когда австралопитеки охотились на сусликов и сушили в пещерах конопляные корешки, между мужчинами и женщинами уже существовала трудовые и, если угодно, поведенческие различия, сохраняются они и по сей день. Не положено девчонкам, обдирая коленки, носиться по двору с мячом. А играющего в куклы мальчишку юное поколение next с ходу запишет в геи, толком не понимая значения этого слова. Исключения лишь подтверждают правило.

По неведомым науке причинам компьютерные игры, не требующие физической силы и не связанные с риском, попали в сферу исключительно мужских интересов. Впрочем, были ли причины неведомыми, а интересы – сугубо мужскими? Ниже мы попробуем разобраться, действительно ли прекрасная половина человечества объявила гейм-индустрии молчаливый бойкот, а если все-таки объявила, то нельзя ли как-то изменить сложившуюся ситуацию?

ИГРЫ И ДЕВУШКИ НЕСОВМЕСТИМЫ?

Чтобы выяснить, насколько все запущено, мы отправились в народ и узнали следующее. Многие девушки все же имеют представление о компьютерах в целом и об электронных развлечениях в частности. Им даже доводилось играть, хотя четкого ответа на вопрос, во что именно, получить не удалось. Нам называли неких «Симпов» (как только не извратят несчастных The Sims), абстрактные «машинки» и вовсе немыслимых «зайчиков, собирающих морковку». Однако ничто из перечисленного не впечатлило респонденток настолько, чтобы интерактивные забавы стали их хобби. Возникает резонный вопрос – почему?

«Меня не привлекают игры, где нужно всех убивать, даже если это война и это враги», – не раз слышали мы. По мнению прекрасной половины человечества, подобных проектов большинство и они ориентированы исключительно на мужчин, у которых стремление к борьбе, сражениям и первенству заложено в генах. «Если бы кто-нибудь придумал игру про охоту на жениха, свадьбу, роды и воспитание детей – кто знает, где бы сейчас были женщины?» – заявила одна из опрошенных.

Получается, нужно делить все игры на милитаристские мужские и пацифистские женские? Но индустрия слишком сложна и многогранна для столь примитивной градации. Да и нет в ней недостатка «мирных» продуктов: адвенчуры жили, живы и будут жить. Вот только девушек, слышавших о жанре Adventure и конкретных его представителях, оказалось удручающе мало. Более того, у большинства вообще не возникает желания узнать об электронных развлечениях больше, выбрать для себя экземпляры по вкусу, ознакомиться с ассортиментом хотя бы через прессу. И снова злополучное: «Почему?» Быть может, ответ кроется в психологических различиях? Гипотетическая пропасть между мужским и женским сознанием занима-

УНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

В ходе нашего журналистского расследования всплыл занятный факт: многих представительниц прекрасного пола игры мало того что не интересуют, но и откровенно раздражают. Мы слышали множество серьезных обвинений: «Игрушки, которые кричат, стреляют и отнимают у меня любимых мужчин, – это редкостное зло!»; «Сын, встречая меня с работы, говорит не "Здравствуй, мама", а "Мам, такая прикольная игрушка! Ты не представляешь!"», «Футбол и игры были две его любимые женщины, я – лишь третья». А попросив милых дам описать среднестатистического геймера, мы получили нелицеприятную картину, с которой, кстати, частично согласились даже наши киберспортсменки. Увлеченный играми молодой человек представляется зашоренным асоциальным типом, живущим исключительно виртуальным миром. Он прячется в компьютерных клубах от проблем повседневности, постоянно конфликтует с родителями, почти не ест и мало спит. По мнению одной особо радикальной респондентки, несчастный даже лишен настоящих друзей, которых он заменяет вымышленными персонажами, и уж конечно, у него не ладится общение с противоположным полом. Мы долго стояли перед зеркалом, пытаясь усмотреть перечисленные симптомы, и счастливо обнаружили, что дамы все-таки преувеличивают. Несомненно, подобный фанатизм имеет место, но тут уже речь идет о частном расстройстве психики, а не о массовом явлении. Помните золотое правило «Все хорошо в меру»? Большинство из нас никогда не променяет общение с подругой на пару уровней Half-Life 2. Честное слово!

МНЕНИЕ ЗАПАДА

Вопрос о роли женщин в игровом сообществе актуален не только для России, но и для Запада. Даже в первую очередь для Запада, ведь заокеанский рынок развит не в пример лучше нашего. Зарубежные исследователи тоже пришли к выводу, что дам отпугивает насилие в виртуальном мире, но они затронули и проблему досуга. По мнению ряда экспертов, прекрасная половина человечества располагает слишком маленьким резервом свободного времени, чтобы тратить его на игры. Современная леди должна строить карьеру, воспитывать детей, гладить, стирать, готовить, мыть окна, пол и обязательно посуду – какие уж тут развлечения! К тому же женщины, вопреки анекдотам, экономны и рачительны, им физически трудно отдать порядка 50, а то и 100 долларов за компьютерную забаву, если за те же деньги можно купить хорошие туфли.

ет светлейшие умы человечества не одну сотню лет. В обществе сложилось мнение, что мужчины склонны к упорядоченным конструктивным суждениям, более обстоятельны и последовательны. Женщины, напротив, ассоциируются с хаосом, непостоянством, а их логика сравнима с генератором случайных чисел. Однако официальная наука не разделяет этих взглядов. Например, психоаналитик Логинов в комплексной работе «Женщина и мужчина» обосновывает склонность мужского мышления к обобщениям и абстракции. По его мнению, сильный пол отличается большой широтой мировосприятия и богатой фантазией. Прекрасная же половина человечества, напротив, консервативна и лучше приспособлена к прикладным областям знания. Получается, что мужчине гораздо легче, чем женщине, принять нечто новое (в данном случае игры), да и фантазия в электронных развлечениях играет не последнюю роль. Остается лишь терпеливо ждать, когда гейм-индустрия станет такой же неотъемлемой частью нашей культуры, как музыка и кино. Возможно, тогда милые дамы обратят на нее внимание. В конце концов, положительные сдвиги заметны уже сегодня...

КАЗУАЛ – СЛУЧАЙНЫЙ ГОСТЬ

Буквально через дорогу от так называемых хардкорных проектов живут и процветают казуальные шедевры, рассчитанные в первую очередь на прекрасный пол. По данным социологического исследования компании Alawar Entertainment, проводившегося в 15 странах мира, более половины поклонников этих ненавязчивых развлечений составляют именно женщины. Если тяжеловесные хиты все больше равняются на кинематограф, завлекая пользователей эпическими баталиями, лихо закрученными сюжетами и кровавыми сценами, то неизменным эталоном казуальных проектов остается простой, понятный и наркотически притягательный «Тетрис».

Неудивительно, что дамы проявляют к нему интерес – возня с разноцветными фигурками и беззлобные приключения «зайчиков с морковками» не травмируют нежную психику излишней брутальностью, а главное, не требуют особых навыков. Разобраться с управлением можно за три минуты, первые уровни проходятся на одном дыхании, а каждое верное решение обязательно вознаграждается сверкающей звездочкой или медалью – авторы знают, чем привлечь любительниц блестящих украшений. При этом начать и завершить игру можно в любой момент, будь то 10-минутный кофейный перерыв или неожиданное исчезновение начальства из офиса.

В настоящий момент этот сектор игрового рынка развивается стремительными темпами, регулярно пополняясь новыми проектами, ориентированными в первую очередь на женщин. Например, «Модная лихорадка» предлагает пользователю роль управляющей небольшим магазином одежды, который нужно превратить в фешенебельный бутик. Захватывающая адвенчура «Натали Брукс. Тайна наследства» заманивает геймерш увлекательными головоломками, решив которые они узнают, почему городские власти так стремятся отнять особняк у очаровательной главной героини. Выбор аттракционов огромен, но все их объединяют необходимые девушкам простота и доступность.

КИБЕРДЕВОЧКИ

Впрочем, не все девчонки одинаковы – в профильных магазинах и компьютерных клубах все-таки можно встретить дерзких хулиганок, чьи увлечения выбиваются за общепринятые рамки. И пусть смотрят на них, как на живого мамонта в провинциальном зоопарке, «амазонок» это не смущает. Нередко это всего лишь подруги заядлых геймеров, затесавшиеся в тусовку случайно, но иногда попадаются «идейные». Что же отрывает их от косметики, личной жизни и женских журналов? Как выяснилось, отнюдь не стремление провести часик-другой за интересной игрой, а... желание доказать нам, мужчинам, свое превосходство! Все прекрасные геймерши, обнаруженные ценой невероятных усилий, перестали относиться к электронным развлечениям как к хобби сразу после первого визита в игровой клуб (или первого турнира по локальной сети). Единожды попробовав себя в многопользовательском матче, девчонки теряют интерес к симуляторам и адвенчурам. Игровой мир становится плацдармом для выяснения отношений с «зарвавшейся» мужской половиной, еще одним полем, на котором дамы доказывают равенство полов. И ведь неплохо доказывают! Запад традиционно впереди – исключительно женская команда Succubus хорошо известна в киберспортивных кругах. Но и в пределах нашей родины можно отыскать более-менее успешных компьютерных спортсменок. Многие из них специализируются на нетленной StarCraft, например eXistenZ. Она не только регуляр-

ДОРОГА В КИБЕРСПОРТ

С нами любезно согласилась побеседовать Катя a.k.a. Lippy, одна из основательниц команды e[X]tra Ladies, в прошлом заядлая киберспортсменка и, наконец, просто красивая девушка.

РС ИГРЫ: Катя, как давно ты пришла в игровой мир? С чего все началось?

Lippy: Так и знала, что без этого вопроса не обойдется. Ну, никто меня в клубы не тащил, просто родители купили домой компьютер, а там уже все само поехало...

РС ИГРЫ: И с какой же игры «все поехало»?

Lippy: Need for Speed: Porsche Unleashed, кажется.

РС ИГРЫ: Откуда ты о ней узнала, не помнишь?

Lippy: Просто купила диск в магазине, наобум, только жанр гонок выбрала сознательно.

РС ИГРЫ: А тебе не приходила в голову мысль узнать об играх больше? Почитать тематические журналы, например...

Lippy: Вообще-то нет, я и сейчас их не читаю.

РС ИГРЫ: Радикальная позиция! А до того, как сама окунулась в эту среду, ты была знакома с геймерами? Может быть, играми увлекался твой молодой человек, брат, подруги, родители?

Lippy: Все сама: в клуб пришла сама, там показали Counter-Strike – и понеслась! А парень мой вообще не игрок, хотя и отнесся к моему увлечению со сдержанным пониманием.

РС ИГРЫ: И что же привлекло тебя в играх?

Lippy: Ну, благодаря им узнаешь много людей, общаешься с ними. Игры для меня – интересный способ провести время с друзьями.

РС ИГРЫ: То есть тебя в первую очередь привлекла идея коллективных действий?

Lippy: Да, потому и подсела на Counter-Strike: это ведь не просто стрелялка, там нужно действовать в команде.

РС ИГРЫ: А после знакомства с Counter-Strike ты не перестала играть в обычные, однопользовательские проекты? Стратегии, адвенчуры, экшены, симуляторы, может быть?

Lippy: Увы, остальные игры мне и моим подругам просто стали неинтересны.

но бывает на русском сервере, но и активно продвигает женский киберспорт в массы. Собственно, благодаря ее исследованию мы знаем о существовании таких крафтерш, как [ST]CraZy, Venera и Solnce.Sg. «Солнцу», кстати, и Quake 3 Arena с Counter-Strike не чужды. Нам также удалось пообщаться с Катей a.k.a. Lippy, основательницей команды e[X]tra Ladies. Девушки долгое время профессионально занимались Counter-Strike и даже участвовали в крупнейшем киберспортивном состязании России – «Пермский период». Жаль, действительно заметными успехами кибердевчонки пока не радуют. Несомненно, они успешно доказывают свое превосходство над некоторыми мужскими коллективами, но крупные победы еще впереди. Если, конечно, мы не будем мешать их продвижению к киберспортивному Олимпу. Слишком часто мужчины сами отпугивают девушек от виртуальных миров. «Я могу играть только в одном клубе, где меня все знают и нормально воспринимают! В любом другом находиться невозможно – у людей глаза по пять копеек, аж не по себе!» – говорят они. Куда же это годится? Начинающим геймершам нужно всесторонне содействовать, а не таращиться на них, как на восьмое чудо света. Быть может, тогда ситуация изменится...

ДЕФИЦИТ ПРЕКРАСНЫХ РУК

А вдруг девчонки правы и корень зла кроется в засилье мужчин среди разработчиков? Ситуация, когда на 60 представителей сильного пола приходится лишь одна хрупкая женщина, для российского геймдева не редкость. Причем чаще всего эта особа занимает пост PR-менеджера или числится в отделе продаж, то есть непосредственно к созданию игр отношения не имеет. Разумеется, исключения встречаются. Например, в компании World Forge трудится дизайнер Марина «LadyBird» Аброськина, художницы по текстурам есть у Nival и «Акеллы», но все они лишь подтверждают правило. Причины гендерной диспропорции очевидны: мужчины сначала увлекаются играми на уровне простых геймеров, а затем превращают хобби в выгодную работу. Женщины же, как показал блиц-опрос, попадают в геймдев случайно, хотя ни одна из наших собеседниц впоследствии не пожалела о своем выборе.

Кроме того, большое значение при создании интерактивного проекта имеет программирование, а девушек-программистов пугающе мало. Что бы там ни говорили психологи о склонности мужчин к абстракциям и обобщениям, но волшба с двоичным кодом все-таки их конек, у милых дам душа к C++ не лежит. Можно ли както изменить ситуацию и заманить прекрасный пол в отечественный геймдев – тот еще вопрос. Даже состоявшиеся разработчицы не выказывают особого энтузиазма, считая, что привлекать в индустрию нужно в первую очередь профессионалов, и если оных больше среди мужчин, то так тому и быть.

А вот за рубежом, где женщины особенно щепетильны к своему статусу во всех сферах жизни, гендерную диспропорцию среди разработчиков сочли проблемой и активно взялись за ее решение. Сразу две общественные организации – Girls in Games (www.girlsingames.com) и Women in Games (www.womeningames.com) занимаются половым вопросом в индустрии. Первая пытается собрать под своими знаменами талантливых девушек-разработчиц, чтобы явить миру первую исключительно женскую игру, вторая больше давит на теорию. С 2004 года организация проводит ежегодные конференции, на которых всесторонне изучаются и впоследствии решаются проблемы женщин в сфере электронных развлечений. Список тем Women in Games 2006 ты найдешь на официальном сайте конференции.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Существует ли женский футбол? Да! Но популярен ли он? Ответ очевиден. А женский бокс? Женский армрестлинг? В мире были, есть и будут исключительно мужские виды деятельности. Однако вышеназванные увлечения связаны с тяжелыми физическими нагрузками, большинству женщин попросту недоступными. Игровой мир не требует стальной мускулатуры и развитой дыхательной системы, в нем достаточно реакции и смекалки, а в них милым дамам не откажешь.

Но ситуация тем не менее плачевна: ни за какие коврижки не хотят девчонки разделить наши хардкорные интересы. Наверное,

многое тому виной: и природный консерватизм, и недостаток свободного времени, и совершенно иной склад ума, и уже сформировавшееся в обществе мнение о том, что игры – не женское дело. Даже немногочисленные геймерши признают тщетность целенаправленных попыток вовлечь прекрасный пол в интерактивную среду. А столь же скромное число женщин-разработчиков отнюдь не стремится расширять свои ряды – собственная уникальность их более чем устраивает.

Так что же, в этом тоннеле совсем нет света? Пожалуй, есть, хоть и призрачный. Индустрия электронных развлечений (особенно российская) по историческим меркам еще очень молода: фактически под стол пешком ходит. Естественно, жадные до новизны мужчины первыми распробовали все прелести модной забавы, но ведь девушки просто могут подключиться позднее. Современные малыши, не только мальчики, но и девочки, растут в окружении компьютеров и обучающих программ. Логично предположить, что через 10–15 лет нынешние «мальки» превратятся в то поколение «акул», для которого игры в качестве хобби, спорта и трудовой деятельности будут совершенно естественны и привычны. Будем надеяться, за эти годы с нами ничего не случится и мы встретимся вновь, чтобы поговорить о женщинах, развлечениях и спорте. О чем же еще беседовать мужчинам? **PG**

МЕНЯЕМ ПОЛ!

Острый дефицит прекрасных дам среди MMO-игроков вызвал к жизни забавную тенденцию – смену пола. Не по-настоящему, конечно, а только в игре. Молодые люди приходят в виртуальную вселенную под женскими никами, получая уважение и реальную помощь от истинных джентльменов, коим невдомек, что «девушка», ставшая объектом их внимания, носит бородку и усы.

ПРЕДРАССУДКИ ПРАВЯТ БАЛ

Аня, студентка, 21 год, с игровым миром знакома поверхностно и налаживать отношения не собирается.

РС ИГРЫ: Аня, почему тебе не нравятся компьютерные игры?

Аня: Они рассчитаны на мужскую аудиторию и, как правило, посвящены убийствам и насилию, а я не хочу ни с кем воевать. Век женских игр еще не настал. Разработчики, видимо, понимают, что для привлечения в сообщество женщин им придется приложить вдвое больше усилий, ведь мы очень привередливы.

РС ИГРЫ: Скажи, а ты слышала о The Sims, Myst и Broken Sword? В этих играх, как и во многих других, не нужно никого убивать.

Аня: Нет, не слышала. Но почему бы тогда не запустить какую-нибудь рекламу, чтобы привлечь девушек?

РС ИГРЫ: Постой, а как же мы? Игровая пресса существует как раз для того, чтобы помогать людям ориентироваться в безбрежном океане электронных развлечений. Ты читала профильные журналы?

Аня: Надо понимать, что женщина охотнее купит Cosmopolitan или Vogue, чем тематический журнал вроде вашего. И вообще, нормальной девушке есть чем заняться, помимо игр, – это личная жизнь, работа, внешность... А досуг куда полезнее проводить в театре или на свежем воздухе.

РС ИГРЫ: Ты считаешь, что люди, чье хобби – игры, не могут заниматься всем перечисленным?

Аня: Могут, наверное. Но редко, очень редко.

РС ИГРЫ: Ты слышала о сетевых проектах, где участвует множество людей из разных уголков планеты?

Аня: Да, но никогда в них не играла.

РС ИГРЫ: А тебя не привлекает возможность посредством такой игры познакомиться с новыми, интересными людьми?

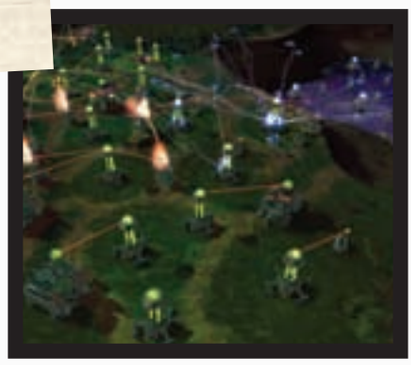
Аня: Нет, я уж как-нибудь по старинке: на улице или в баре. В общем, не растеряюсь, способов-то много.

«ПЕРИМ Новая Земля»

ТЕПЕРЬ ТЕРРАФОРМИНГ – ТВОЕ ОРУЖИЕ. ВАЛЫ И РВЫ ВОЗНИКНУТ ПО ТВОЕМУ ЖЕЛАНИЮ И СТАНУТ ТВОИМИ СОЮЗНИКАМИ.

ТЕКСТ:
КД-ЛАБ

Любой, кто хоть немного слышал о «Периметре», на вопрос «О чем эта игра?» с вероятностью 99 процентов скажет про терраформинг (ну или про терраморфинг – уж кто как запомнил этот термин). Терраформинг (или попросту изменение игрового ландшафта в реальном времени) – действительно основа основ всех «периметрических» игр. «Новая Земля» не исключение – терраформинг по-прежнему играет одну из ключевых ролей, но, продолжая киношную аналогию, скажу: произошла смена актерского состава. О том, каким игроки увидят терраформинг в «Периметре 2» и почему разработчики выбрали именно такую реализацию, вы узнаете из этого выпуска.

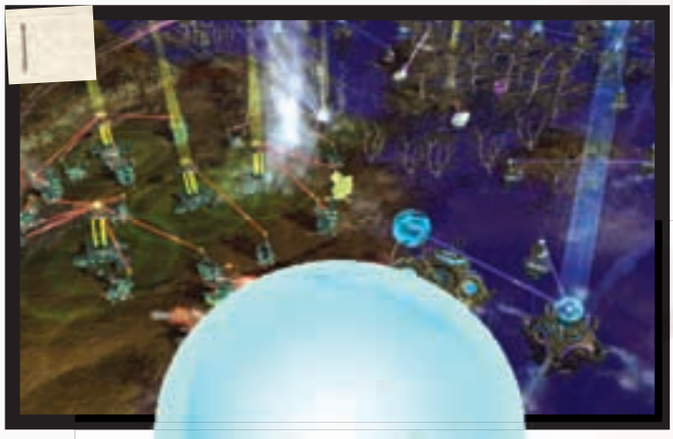


БРИГАДИР НА СВЯЗИ

Для начала вернемся на четыре года назад и вспомним, как этот процесс был реализован в «Периметре: Геометрии войны». В ту пору было только два вида терраформинга – выравнивание ландшафта и выкапывание в нем траншей. Это делали крошечные рабочие дроны-ковши, которыми командовали специальные юниты – Бригадиры. Ковши разбегались в стороны, зачерпывали грунт

ETP 2

первая миссия кампании за Исход.



на возвышенностях и высыпали в низинах, таким образом выравнивая ландшафт.

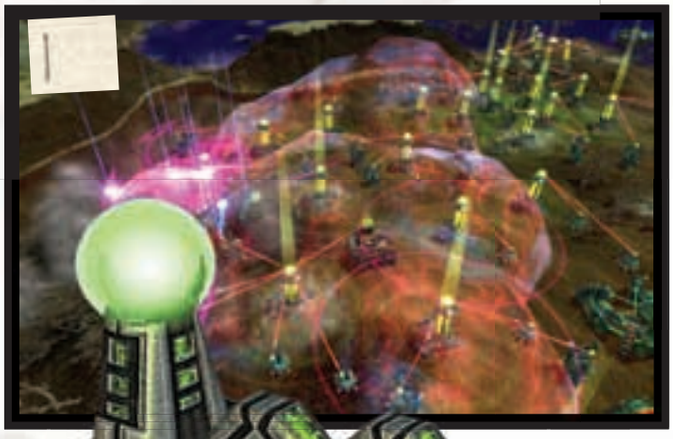
Звучит неплохо. Однако на деле имелся ряд проблем. Не будем утомлять техническими подробностями и озвучим основные. Во-первых, нельзя было напрямую управлять дронами. Нужно было задавать Бригадиру зону работы, после чего он сам руководил рытьем. В общем, вассал моего вассала – не мой вассал. Во-вторых, терраформинг был частью добычи ресурса (энергии), а значит, задавал темп всей игре. Ну а поскольку изменение ландшафта было довольно неторопливым, продолжительность миссий тоже увеличилась. Неспроста большинство игравших в первый «Периметр» для начала нажимали кнопку быстрой перемотки. Поэтому одной из наших основных целей при разработке сиквела было повышение скорости игры.

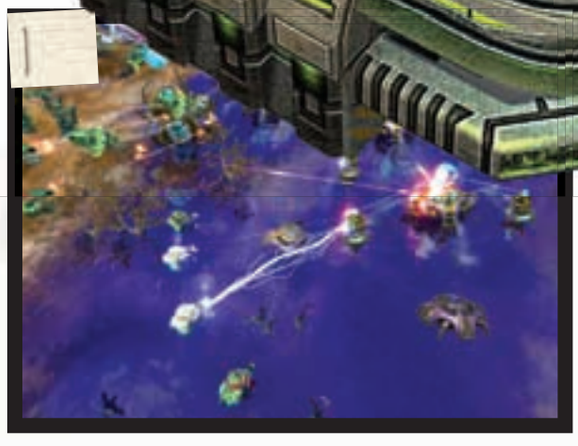
Следующий момент – то, что в «Периметре 2» каждая раса олицетворяет одну из природных стихий. Исход – землю, Возврат – воду (а остальные расы, которые появятся в следующих эпизодах, мы пока держим в секрете даже от «РС ИГР»). Стандартное выравнивание ландшафта под строительство уже не вписывалось в игровой процесс. Каждая раса должна жить в своей стихии – Исход на материках, Возврат – в океане.

МОГУ КОПАТЬ, МОГУ НЕ КОПАТЬ

Итак, необходимо было разработать систему, которая позволила бы каждой расе захватывать жизненное пространство и изменять его под свои нужды. И при этом достаточно быстро.

Так появились генераторы энергии – Ядра. Помимо прямых обязанностей – выработки энергии и генерации защитного поля (собственно Периметра) – их мы решили нагрузить и функцией изменения ландшафта. Ядра Возврата стали затапливать ландшафт, а Ядра Исхода – наоборот, осушать его. Но на этом мы не остановились. Необходимо было не только захватывать территорию, нужен был инструмент для остановки наводнения и наоборот – для вторжения на твердь.





Идея «прямого терраформинга» уже давно витала в воздухе. Нам хотелось дать игрокам возможность менять ландшафт так, как им заблагорассудится: копать или насыпать землю в том месте, где хочется, и на нужную глубину/высоту. «Виртуальная длань» получила название Десница, и принцип действия она унаследовала от ковшей, работавших над изменением миров в первом «Периметре»: необходимо зачерпнуть землю в одной точке, высыпать в другой.

АРХЕОЛОГИЯ

Но ограничивать Десницу только этой функцией нам казалось неверным, и мы вспомнили об одной забытой идее. Еще в период разработки первого «Периметра» мы думали о введении в игровой процесс поиска предметов, спрятанных под землей. В культовых «Вангерах» была реализована похожая возможность, и она всем нравилась.

Эта идея не попала в первый «Периметр», но сейчас пришло ее время – было принято решение прятать на мирах полезные и даже необходимые в игре предметы, которые игрок мог бы отыскать и извлечь с помощью Десницы.

Следующий вопрос, на который нам предстояло ответить: что именно будут представлять собой эти предметы? Проверенный вариант – артефакты чуждых цивилизаций. Однако раннее и прямое указание на чуждые цивилизации было противопоказано сюжету. Тогда решили остановиться на более или менее безличном варианте – пси-кристаллах. Каждая фракция по-своему объясняет эти предметы и эффекты, ими производимые, что поддерживает нужный градус загадочности.

И это была действительно находка. Пси-кристаллы в конце концов стали связующим звеном, соединяющим и терраформинг, и нововведенную ролевую систему, и сюжет.

Подробнее об этой связи – в следующих выпусках дневников. **PG**

Весеннее обострение
с 1 апреля
www.tnt-tv.ru wap.tnt-tv.ru
Реклама
ЗАО «Интерпрофт» ТВ на осуществление ... вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Росохранкультуры.

Все важные матчи проходили на специальной киберспортивной арене с большим количеством плазменных телевизоров.

Идет финал. Нервы не выдерживают даже у самых стойких геймеров.

Groove и Mosk, ветераны Counter-Strike-сцены, до сих пор в строю!

ТЕКСТ:
ВИКТОР БАРДОВСКИЙ

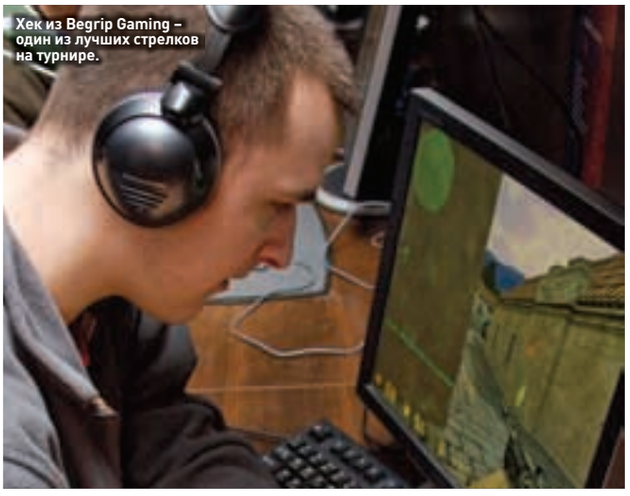
ЗИМНИЕ ВИДЫ КИБЕРСПОРТА

ASUS Winter Cup 2008

В такие майки были экипированы все участники соревнований.

В зале яблоку негде упасть – интерес к турниру действительно колоссальный.

Игра на двух компьютерах одновременно? Для настоящего профессионала – не проблема!


Хек из Begrip Gaming – один из лучших стрелков на турнире.

Финны из Excello не смогли даже пройти групповой этап.

Pachella и Svetaska из женского состава команды forZe почтили турнир своим присутствием.

ТРИУМФ «ВИРТУСОВ»

В последний уик-энд уходящей зимы все внимание киберспортивной общественности было приковано к одному событию – состоялся финал очередного турнира серии ASUS Cup, который по традиции прошел в одном из лучших столичных компьютерных клубов – 4GAME. Призовой фонд зимнего сезона хоть и уменьшился по сравнению с осенним этапом, но все еще составляет внушительные 850 тысяч рублей. Участников, как всегда, было море – более 10 тысяч киберспортсменов со всей России, а также из стран бывшего СНГ попробовали свои силы в отборочных турах ASUS Winter 2008. Самые достойные из них прибыли в Москву для того, чтобы выявить сильнейших в пяти номинациях: Counter-Strike 1.6 5x5 (профессионалы), Counter-Strike 1.6 5x5 (любители), Counter-Strike: Source 5x5, Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5, FIFA 08 1x1 и Quake 3 Arena 1x1.

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Центральной номинацией ASUS Winter 2008 по сложившейся традиции являлся Counter-Strike 1.6 5x5 среди профессионалов. Сказать, что состав участников турнира был звездным, – все равно что ничего не сказать. На столичный финал съехались абсолютно все сильнейшие команды России, Украины и Белоруссии. Также на турнир прибыли гости из Финляндии – клан Excello. Однако в отличие от прошлого сезона ASUS Cup на этот раз финны не смогли добиться сколько-нибудь значимых результатов: они оступились задолго до финалов – на групповом этапе уступили сначала клану a-Gaming, а затем и малоизвестной пятерке H5. Для такой сильной команды, как Excello, это можно считать позором. Основная же борьба в очередной раз развернулась между российскими и украинскими мастерами мышки и клавиатуры. Virtus.pro, состав которой уже успел сложиться после последних перестановок, пробилась в финал турнира без особых проблем. Напряженным выдался только ее матч против той же a-Gaming, где «виртусы» переиграли своих соперников со счетом 2:1 по картам. Второй командой, прошедшей в финал, оказалась украинская Amazing Gaming, которая также не испытала особых проблем с выходом на заключительный этап соревнований. И лишь в финальной битве Amazing Gaming опустили руки – на данный момент Virtus.pro в профессиональном плане на голову выше всех команд России и Украины. Первая карта финала закончилась со счетом 16:10, вторая и того круче – 16:7. Не было даже намека на борьбу – «виртусы» просто хладнокровно сделали свое дело, за что и получили кругленькую сумму – 120 тысяч рублей. Третье место досталось еще одной столичной команде – Begrip Gaming, которая в матче за бронзу вырвала победу у a-Gaming.

ПЕРВЫЕ SOURCE-РАЗБОРКИ

Не меньше внимания, чем турнир по Counter-Strike 1.6, привлекли к себе соревнования любителей обновленной версии «контры» Counter-Strike: Source, которые проводились впервые за всю историю серии ASUS Cup. Несмотря на то что назвать явного фаворита было несложно (команда MGC уже давно рулит на просторах интернета), некоторая интрига в турнире все же присутствовала: составы по обновленной «контре» представили такие именитые проекты, как forZe, NLN-Gaming, TRAP и Begrip Gaming. И надежда на интересный финал лишь усилилась после того, как лидеры MGC уступили в групповом этапе Begrip Gaming. MGC, однако, собрала волю в кулак и прошлась по турнирной сетке как бронепоезд – ни у одной команды, противостоявшей ей, не было ни единого шанса на победу: счет варьировался от 16:1 до 16:13. Финальная битва против Empire также не таила в себе никакой интриги – 2:0 по картам в пользу MGC. Бронзовая медаль досталась малоизвестной команде Team 46, которая расправилась по ходу турнира с такими именитыми противниками, как PinCho и NLN-Gaming.

ВОСХОДЯЩИЕ ЗВЕЗДЫ

Не менее интересно прошли соревнования в номинации Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей. Команд, как всегда, собралось великое множество, были в том числе завсегдатаи, такие как m4z4, To Easy, Viruz.Team и многие другие. На этот раз победа досталась клану INAC, переигравшему в финальном матче уважаемую команду To Easy, которая уже первенствовала в аналогичном турнире среди любителей в рамках ASUS Summer Cup 2007. Финальный счет 16:13 не дает поводов сомневаться в мастерстве INAC, возможно, мы наблюдаем восход новой звезды. Третье место досталось клану Fobos, который в финале разделал своих оппонентов из RK.Team со счетом 16:2.

БЕЗ СЮРПРИЗОВ НЕ ОБОШЛОСЬ

С неожиданными результатами завершился турнир по Warcraft 3: Defense of the Ancients: победителями оказался свежесобранный состав клана Begrip Gaming. Многие ожидали победы от Virtus.pro, однако «виртусы» плохо подготовились к турниру и оступились на раннем этапе соревнований – проиграли команде ItsOurTime, которая финишировала на второй строчке итогового рейтинга. Третье и четвертое места заняли украинские стратеги из Walker Gaming и Excello соответственно.

С еще более удивительным результатом завершились соревнования в номинации FIFA 08. Фаворит турнира, Alex из Санкт-Петербурга, не вошел даже в призовую тройку, уступив игроку под ником Hacker, а затем еще и Pavjke. Такого провала уж точно никто не ожидал. Alex все-таки не новичок, а двукратный призер World Cyber Games. Хочется верить, что к началу Samsung Euro Championship он снова наберет форму. А победителем ASUS Wunter Cup 2008 по FIFA 08 стал тот самый Pavjke, который умудрился выиграть чемпионат из нижней сетки. В финале ему пришлось выигрывать две серии матчей до двух побед против Xaxotun. Как ему это удалось, до сих пор никто не понимает, однако вторую серию он выиграл вообще всухую. Бронзу взял Hacker.

НЕМНОГО QUAKE И ИТОГОВ

В тени остальных дисциплин прошли соревнования по Quake 3 Arena, в которых на этот раз не принимал участия Cooller. Он сослался на невероятную загруженность на основной работе и прозрачно намекнул, что не участвует в турнирах, к которым не готовится. Победил же в турнире белорус Cypher, который без проблем одолел Lucifer в финальном матче. Бронза досталась еще одному белорусскому спортсмену – Enemy.

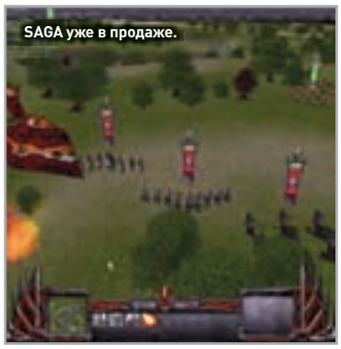
Подводя итоги прошедшего турнира, хочется сказать, что ASUS Cup вновь подтвердил свой статус самого массового отечественного турнира, а организаторы и спонсоры (ASUS и Intel) постарались на славу. ASUS Winter Cup завершился, и геймеры уже начинают готовиться к очередному сезону, который должен состояться всего через три месяца. **PG**

EDITORIAL

Для меня лучшей игрой 2007 года стала Puzzle Quest: Challenge of the Warlords – восхитительный гибрид пазла и RPG. Ее создатель – студия Infinite Interactive также известна по легендарному тайтлу Warlords, который представлен несколькими пошаговыми стратегиями и RTS. И хотя PQ – проект во всех отношениях успешный, фэны «Лордов войны» больше всего ждут от Infinite продолжения любимой серии. До полноценного сиквела еще далеко, но уже сейчас запущен проект www.warlords-online. Это занятная браузерка, представляющая собой смесь оригинальной Warlords и новехонькой Puzzle Quest. Не пропусти!

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

БЕТА-ТЕСТ


SAGA уже в продаже.

SAGA

Тихой сапой до релиза добралась еще одна онлайновая многопользовательская игра – SAGA от американской Wahoo Studios. Не сказать, чтобы геймеры с замиранием сердца следили за новостями об этой необычной стратегии, но определенный интерес к данной MMORTS есть. Все-таки над проектом трудился сам Даллан Кристенсен (Dallan Christensen), ведущий программист StarCraft: Brood War.

SAGA – фэнтезийная RTS, в которой друг с другом сражаются эльфы, орки, гномы, темные эльфы и великаны. Игроку нужно отстроить свое королевство, собрать войско и либо выполнять квесты (PvE), либо сражаться с другими геймерами (PvP). Недавно началось открытое бета-тестирование игры. Продлится оно совсем недолго, а затем SAGA поступит в продажу. За «клиент» просят 20 баксов, зато нет абонентки. Заинтересован?

ПРОЩАЙ, MARVEL UNIVERSE ONLINE...

Японская студия, создававшая True Fantasy Live Online, пообещала больше не связываться с Microsoft.

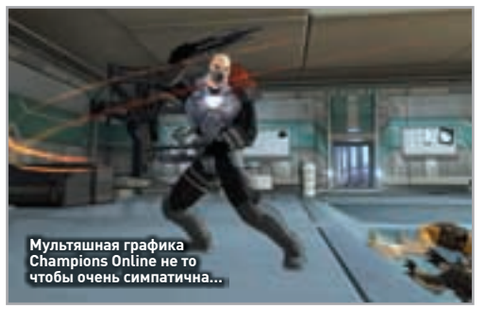
Героям Marvel велено расходиться – игры не будет.

У руководства корпорации Microsoft есть хобби: губить онлайновые ролевые игры. В свое время компания прекратила разработку навеянной скандинавской мифологией Mythica и фэнтезийно-анимешной True Fantasy Live Online. Последней жертвой репрессий стала Marvel Universe Online. Игра была анонсирована в 2006 году. Компании Microsoft и Marvel наняли студию, не понаслышке знакомую с нуждами и капризами супергероев, – Cryptic Studios. Она создала две небезуспешные комикс-MMORPG: City of Heroes и City of Villains. Казалось бы, лучшего разработчика для Marvel Universe Online и не найти.

Cryptic бодро взялась за проект, предназначенный как для PC, так и для Xbox 360, и порадовала фэнов отличным роликом с Человеком-пауком, Росомахой и еще полусотней героев. Однако потом наступила тишина: ни скриншотов, ни интервью – вообще ничего. Поползли слухи: Marvel Universe Online на грани закрытия. Увы, глава Microsoft Games Studios Шейн Ким (Shane Kim) недавно подтвердил горькие вести. Он не стал утверждать, будто бы с проектом что-то пошло не так, предпочтя свалить вину на переменну обстоятельств. По словам Кима, сейчас на рынке есть лишь одна по-настоящему успешная MMORPG с абонентской платой, и это World of Warcraft. Боссы Microsoft хотели, чтобы Marvel Universe Online была сравнима по уровню популярности с WoW, но потом, осознав недостижимость цели, предпочли закрыть проект. Странное объяснение, не правда ли?

...ЗДРАВСТВУЙ, CHAMPIONS ONLINE

Чемпионы, вперед!


Мультяшная графика Champions Online не то чтобы очень симпатична...

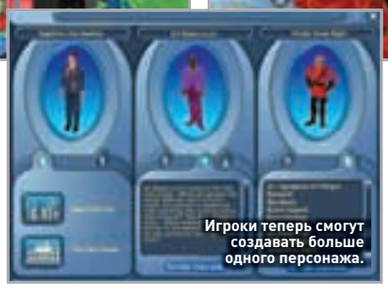
Как известно, энергия вечна и никуда не исчезает. Похоже, примером в пользу этого утверждения может послужить онлайновая ролевка Marvel Universe Online. Microsoft остановила разработку игры, но ребята из Cryptic Studios нашли выход из непростой ситуации. Они тут же анонсировали Champions Online для PC и консолей нового поколения. Champions Online – MMORPG про супергероев. В ее основе лежит довольно известная на Западе (и никому не знакомая у нас) настольная ролевка. Champions RPG существует с 1981 года и отличается проработанной игровой вселенной, в которой супергерои стареют и умирают, а злодеи, погибнув, исчезают навсегда, а не воскресают по «многочисленным заявкам» фэнов.

Cryptic Studios купила права на создание MMORPG по мотивам Champions и будет самостоятельно издавать игру. Релиз проекта намечен на весну 2009 года. Почему так скоро? Да потому что студия использует многие технические и художественные наработки, оставшиеся от предыдущего проекта – Marvel Universe Online.

THE SIMS ONLINE ПЕРЕРОДИТСЯ В EA LAND

Разработчики обещают чумовые вечеринки в EA Land.

В EA Land все продается и покупается.

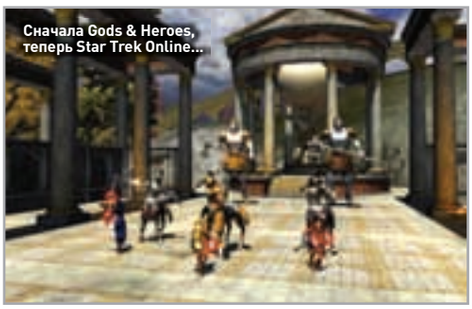

Игроки теперь смогут создавать больше одного персонажа.

Когда в декабре 2002 года компания Electronic Arts выпустила The Sims Online, почти никто не сомневался в успехе этой игры. Ведь это та же самая мегапопулярная The Sims, только многопользовательская. Однако, как ни странно, The Sims Online оказалась коммерческим провалом. На то было несколько причин: поломанная экономика (игроки без проблем становились мультимиллионерами), нехватка интересных работ и заданий и, наконец, невозможность организовать у себя дома по-настоящему крутую вечеринку (количество гостей было строго ограничено разработчиками). Руководство Electronic Arts быстро разочаровалось в The Sims Online. Серверы отключать не стали, однако игроки были фактически предоставлены сами себе: дескать, развлекайтесь как умеете. Так продолжалось до февраля этого года, когда издатель неожиданно объявил: The Sims Online переродится в EA Land. Главное достоинство нового проекта – он совершенно бесплатен. Впрочем, есть и другие отличия: все 12 городов The Sims Online сведены в один мегаполис, отлажена экономика (теперь курс симолеона привязан к курсу доллара), а к твоему симу на праздник отныне сможет заглянуть огромное количество гостей. Немаловажно и то, что Electronic Arts разрешила геймерам создавать внутриигровые объекты (всякую мебель и бытовую технику) и продавать ее в EA Land. Вырученные симолеоны потом можно обменять на реальные деньги. Похоже, в скором будущем нас ждет «Second Life для всей семьи».

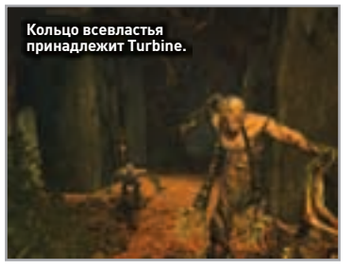
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ФАНТАСТИЧЕСКИХ MMORPG

За минувшие полгода американская студия Perpetual Entertainment пережила множество неприятных событий. Она закрыла онлайновую ролевку Gods & Heroes: Rome Rising, объявила себя банкротом и вынужденно сменила имя на P2 Entertainment. Компания попыталась найти финансирование для разработки Star Trek Online, но с ней уже не хотели связываться. Тогда P2 Entertainment решила продать лицензию на создание MMORPG по мотивам «Звездного пути» и часть своих наработок по проекту и сконцентрироваться на казуальных играх. Нам неизвестно, нашелся ли покупатель для Star Trek Online, но, похоже, P2 Entertainment не спасло бы уже ничто. По пока неподтвержденной информации, поступившей из надежных источников, компания прекратила свое существование. Все ее проекты отменены, сотрудники распущены по домам, а имущество будет распродано.

Кстати, нечему радоваться и создателям онлайновой ролевки Tabula Rasa. Издательство NCsoft уволило значительную часть разработчиков этой фантастической MMORPG. Впрочем, в компании надеются, что игра еще найдет свою аудиторию.


Сначала Gods & Heroes, теперь Star Trek Online...

В Tabula Rasa пока пустовато.


Кольцо всевластья принадлежит Turbine.

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar стала самой успешной MMORPG из всех выпущенных в 2007 году. Ее создатель компания Turbine весьма довольна финансовыми результатами игры и не сомневается в ее долголетии. А потому продлила договор с Tolkien Enterprises, владеющей правами на все творчество автора «Властелина колец». Теперь Turbine может безбоязненно зарабатывать на The Lord of the Rings Online до 2014 года, а если пожелает, сумеет продлить договор до 2017-го. Разработчик игры уверен: вскоре популярность LoTRO возрастет, ведь Голливуд планирует снять два фильма по «Хоббиту».

Для браузерки Quake Live выглядит очень неплохо!

В августе прошлого года компания id Software анонсировала браузерный многопользовательский шутер Quake Zero. Новый FPS будет совершенно бесплатным, разработчики надеются хорошо заработать на рекламе. Себе в партнеры id Software взяла IGA Worldwide – известную фирму, занимающуюся динамично обновляемой внутриигровой коммерческой информацией. Так что ты будешь набивать фраги и одновременно смотреть рекламу. Кстати, недавно Quake Zero переименовали в Quake Live. В ближайшем будущем начнется бета-тестирование. Если заинтересован, оставь свое «мыло» на сайте www.quakelive.com.

ОРАНЖЕВОЕ НАСТРОЕНИЕ

САМЫЕ ВЕСЕННИЕ MMOG

С улицы доносится любвеобильный ор посходивших с ума котов, дождик постукивает в окна, а освежающий ветерок, прорвавшийся через открытую форточку, выдувает из моей головы остатки заскорузлых мыслей. Природа наконец-таки разродилась долгожданным релизом «Весна 2008»! Хочется скорее покинуть свою бетонную нору и гулять где ни попадя сутки напролет. А вернувшись домой, устало вытянуться за компом и включить что-нибудь такое радостное, живое и яркое...

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

DOFUS

WWW.DOFUS.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
84Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 400MHz, 512Mb RAM

ПЛЮСЫ
Выразительная мультяшная графика
МИНУСЫ
Геймплею явно не хватает какой-то изюминки
ИТОГО
Красивая, многогранная и очень затягивающая игра. Без пяти минут шедевр

Некоторые игры, словно произведения искусства, хороши настолько, что их не хочется показывать никому. Взять, например, Dofus. Она обладает необычайно проработанным и комплексным геймплеем, который более присущ дорогущим коммерческим MMORPG, а не бесплатным ролевкам. Да и яркая мультяшная графика выполнена в лучших традициях великого анимемастера Миядзаки, хотя сам маэстро к этому творению никакого отношения не имеет. Попытки заработать на Dofus были бы чистой воды кощунством. Посему играй бесплатно и наслаждайся бесконечным позитивом этой игры.

Dofus – мир вечного лета и радости... О чем еще можно мечтать?

ADVENTURE QUEST

WWW.BATTLEON.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
Запускается в браузере
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Любой браузер

ПЛЮСЫ
Здесь полным-полно всего, о чем только может мечтать любой манчкин...
МИНУСЫ
...но даже самый отъявленный манчкин рано или поздно устает от бесцельной прокачки
ИТОГО
Отрада для манчкинов, все остальные могут смело проходить мимо

Пусть тебя не смущает тот факт, что Adventure Quest целиком и полностью посвящена бездумному вырезанию монстров. Однако на поверку такое, казалось бы, неблагодарное занятие оказывается очень затягивающим. Игра выполнена во flash-графике, щеголяет недурственной анимацией (разработчики даже нарисовали вступительный ролик!), и наконец, здесь все в порядке с монстрами и средствами их уничтожения! Тут есть магия, свитки, доспехи, магазины, множество классов персонажей с уникальными особенностями, звери, помогающие в бою, – и абсолютно никакого смысла! Просто качаешься, качаешься, качаешься...

AQ – очень позитивная игра, жаль, что не многопользовательская...

RUBIES OF EVENTIDE

WWW.EVENTIDE.NET

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
383Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПЛЮСЫ
Уютный, проработанный мирок; своеобразная боевая система; смешные системные требования
МИНУСЫ
Разве что устаревшая графика
ИТОГО
«Облегченная версия» серьезных MMORPG

Компактный фэнтезийный мирок Rubies of Eventide наверняка понравится тем, кого пугают масштабы популярных коммерческих проектов. На серверах редко набирается больше 100 игроков, но с учетом размеров уровней этого вполне достаточно. RoE предлагает практически неограниченные возможности в развитии персонажа: семь рас (в том числе такая экзотика, как Leshy), 90 классов, 50 навыков... Год от года этот список только растет! Улучшается и боевка. Представь себе режим реального времени с примесью пошагового. Сложно? Не ломай голову, лучше попробуй его в действии. Классика не стареет!

Графика времен первой «Готики», но геймплей интересен до сих пор.

R.O.S.E. ONLINE

WWW.ROSEONLINEGAME.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
605Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПЛЮСЫ
Анимешное оформление всего и вся – ценителям понравится
МИНУСЫ
Очень долгая и в принципе нудная прокачка персонажа
ИТОГО
Современная версия Ragnarok Online. Звезд с неба не хватает, но в целом неплохая

R.O.S.E. Online – еще одна анимешная MMORPG от корейской студии Gravity, создавшей Ragnarok Online. На первый взгляд оба проекта очень похожи, однако есть в «Розочке» неповторимые фишки. Во-первых, мир R.O.S.E. Online состоит из семи планет, каждую из которых может завоевать отдельно взятая гильдия, она же может назначить там собственного правителя. Во-вторых, кланам нужно не только думать о военных делах, но и решать экономические, политические и даже религиозные проблемы. В-третьих, здесь есть любимые мной большие человекоподобные роботы, обороняющие замки... Ну не круто ли?!

R.O.S.E. Online: кривенько, но миленько.

Myth War

MYTHWAR.IGG.COM

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
694Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПЛЮСЫ
Оригинальность, оригинальность и еще раз оригинальность
МИНУСЫ
Далеко не все элементы игры получились качественными
ИТОГО
Если ты считаешь, что жанр окончательно опопсел, то Myth War – твой выбор

Еще одна чудесная игра – настоящее лакомство для гурманов, однако массовому пользователю оно наверняка покажется несъедобным. Myth War будет интересна в первую очередь тем, кому практически все современные MMORPG кажутся слишком однообразными. Масса поистине уникальных умений, разветвленная политическая система, нестандартные квесты – и все это в необычной рисованной 2D-графике – в пику ставшему стандартом 3D. Разумеется, все вышеперечисленные элементы реализованы настолько хорошо, насколько позволил более чем скромный бюджет проекта. И тем не менее получилось здорово.

Это, конечно же, не скрин, а арт. Просто ездовая панда в шлеме с веером навсегда запала мне в душу!

НА ЛЮБОЙ ВКУС

Мы представляем пять абсолютно непохожих игр. Выбери свою!

Читатели иногда упрекают нас, что в рубрике «Флэш-рояль» мы пишем «не про те игры». Что ж, на вкус и цвет, как известно, товарищей немного. Однако на этот раз мы постарались сделать выпуск рубрики очень разнообразным. Гарантируем: если тебе не понравится хотя бы одна игра из представленной ниже подборки, мы вернем деньги за трафик.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

GROW NANO VOL.3

WWW.EYEZMAZE.COM/EYEZBLOG_EN/BLOG/2008/02/GROW_NANO_VOL3.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	445KB
ОЦЕНКА	5

В игровой индустрии существует немало гиперуспешных серий вроде Final Fantasy или Call of Duty. Есть выдающиеся «франчайзы» и в мире флэш-развлечений. Например, серия GROW. Ее автор – японец, скрывающийся за псевдонимом ON, – вот уже четыре года радует нас интересными, стильными и до неприличия милыми играми. В проектах этой серии нужно кликать по предложенным объектам, наблюдать, как меняется мир вокруг, делать выводы и постепенно выстраивать нужный порядок – для достижения поставленной цели.

Недавно ON заболел. Не волнуйся, вроде бы ничего серьезного. Лежа в постели, он сделал GROW Nano Vol.3. В этой маленькой флэшке надо вылечить захворавшего человечка. Игра очень простая (ясно же, что, если дать дрожащему парню одеяло, он укутается, а огонь согреет его), и тем не менее за ней очень приятно провести 10 минут. Стиль, оригинальность, юмор, а также превосходная анимация – все на месте.

Когда шкала здоровья заполнится, пациент выздоровеет.

HALUZ 2

WWW.HALUZ2.NET

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	3772KB
ОЦЕНКА	5

Качественных флэш-адвенчур сейчас выходит, пожалуй, больше, чем их платных, «полноценных» товарок по жанру. Конечно, до уровня Dreamfall они не дотягивают, но уж всяко лучше многих русских квестов. Нужны доказательства? Пожалуйста – Haluz 2. Эта флэш-игра вышла еще в прошлом году, но до недавнего времени была платной. Сейчас же автор снизил цену до самой что ни на есть приемлемой – даром.

Haluz 2 – сюрреалистичная адвенчура в духе Samorost и Hapland (если ты любишь флэш-игры, то знаешь их). Действие разворачивается в чудаковатом мире. Главный герой получил послание с просьбой о помощи и немедленно собрался в путь. Дорога займет 20 уровней, насыщенных странными персонажами и оригинальными головоломками. Большинство из них не сложны – нужно всего лишь найти активные объекты на уровне и выявить, когда и в каком порядке их нужно кликнуть. К примеру, включи лампу, и увидишь код, открывающий запертую дверь.

Название Haluz, вероятно, родилось из слова «галлюцинация».

COBACOLI

JAYISGAMES.COM/GAMES/COBACOLI

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	464KB
ОЦЕНКА:	4

Пусть тебя не пугает слово CoBaCoLi. Это не название ужасной африканской болезни, а всего лишь занятная флэш-игра. Ее «симптомы»: предельная концентрация, непроизвольная брань и неспособность убрать ладонь с мышки.
Определенно в школе из всех предметов автор CoBaCoLi больше всего любил геометрию. В его игре есть круги, треугольники, прямоугольники – и все они назубок знают законы физики. На каждом уровне располагается несколько шаров разного цвета. Под твоим руководством находится один из них – белый. Твоя задача – очистить поле, отбив все шары в стены соответствующих цветов. То есть красный круг должен угодить в красную стену, а, скажем, зеленый в зеленую – и никак иначе. На выполнение задачи дано ограниченное количество «выстрелов». Нацеливаешь белый шар, прикидывая траекторию будущих отскоков, жмешь левую кнопку мыши и потихоньку разгоняешь по домам этот «кружок любителей геометрии».

Любишь геометрию, люби и CoBaCoLi.

AQUANAUT

WWW.NITROME.COM/GAMES/AQUANAUT

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1237KB
ОЦЕНКА	4

Студия Nitrome быстро сделала себе имя в мире флэш-развлечений. Ребята из этой компании отличаются поразительной работоспособностью – они выпускают по две-три игры в месяц. Для всех их проектов характерны очень качественная графика, яркие, сочные цвета, радостная музыка и довольно высокая сложность. Недавняя подводная забава Aquanaut не исключение. В этой игре ты управляешь маленьким батискафом и проходишь уровень за уровнем в поисках сундуков с сокровищами. По пути можно собирать драгоценные камни, чтобы увеличить итоговый счет. Но не все так просто, как кажется. Подводный мир полон опасностей. Крупные рыбы, морские звезды, осьминоги и прочие обитатели глубин так и норовят повредить батискаф. Три столкновения с ними – и… начинай все сначала. Учитывая то, что врагов много, а уровни довольно тесные и места для маневров почти нет, пройти Aquanaut сможет только упертый и везучий человек.

Берегись медуз – они очень подвижные!

WITCH HUNT: NOOBOO MARY

WWW.NOBSTUDIO.COM/PLAY.PHP?ID=1

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	3348KB
ОЦЕНКА	5

Witch Hunt: Nooboo Mary – очередная игра в популярном ныне флэш-жанре «Защити замок». Однако благодаря оригинальной подаче и юмору она выделяется из толпы. В чем ее исключительность? Поясняем: в Witch Hunt ты играешь за гадкую ведьму, ворующую маленьких девочек и выпивающую их кровь, дабы сохранить свою молодость. В один прекрасный день (а точнее, жуткую ночь) селяне не выдержали, похватали факелы и отправились в лес – жечь дом ведьмы вместе с его хозяйкой. К счастью, в твоем арсенале немало заклинаний, способных помешать людям реализовать их план. Например, можно поставить на пути селян дерево, хватающее храбрецов и пожирающее их. А можно заколдовать человека в жабу и закликать, пока не лопнет. Или натравить на процессию полчища насекомых-кровососов. В общем, трюков много, и для выполнения каждого из них нужны людские души. Чем больше селян погубил, тем круче фокусы доступны. Рекомендуем Witch Hunt – адское наслаждение!

Охота на ведьм особенно интересна, если ты – ведьма!

СРЕДНЕЕ АРИФМЕТИЧЕСКОЕ

Агрегаторы рецензий игр

Сайты-агрегаторы предназначены для того, чтобы агрегировать (то есть собирать) на своих страницах данные определенного типа. Сегодня я поведаю о ресурсах, которые отслеживают рецензии (и не только!) на компьютерные и видеоигры. Ведь сколько людей (журналов/порталов) – столько и мнений. Более-менее объективная картина вырисовывается лишь после прочтения десятка статей. Дабы не тратить время на прочесывание разнообразных сайтов, проще посетить страничку любимого агрегатора и сразу получить всю нужную информацию.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

ИГРЫ, МУЗЫКА, КИНО

WWW.METACRITIC.COM

Дизайн	3.5
База статей	3.5
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

По сути, этот сайт – своеобразный Gamerankings light. Его авторы лишь отслеживают рецензии ведущих западных журналов и сайтов. По каждому тайтлу тупо высчитывается средний балл. Разве что краткое описание игр тут потолковее, нежели на gamerankings.com, плюс некоторые проекты снабжены читерскими материалами (приводятся ссылки на лучшие коды, прохождения и т.п.). Однако это, признаемся, сущие мелочи. Куда важнее, что данный ресурс в отличие от своих конкурентов фокусирует внимание не только на играх. В его поле зрения попадают также фильмы, музыка, книги, телешоу. Все обозревается довольно поверхностно, зато не нужно рыскать по специализированным сайтам. Один щелчок мыши – и ты уже в соседнем разделе. Идеальный вариант для тех, кто, как говорится, не любит заморачиваться. В целом – клон более известного ресурса Rotten Tomatoes, но с более развитым игровым разделом.

Здесь просто-напросто отслеживаются рецензии на ту или иную игру. И ничего больше.

ИНТЕРЕСОМЕТР

WWW.GAMESTATS.COM

Дизайн	3.5
База статей	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Средний (я не говорю – посредственный!) по всем параметрам агрегатор. Внушительная база статей, множество игровых платформ, наличие разноплановых публикаций – даже и добавить в принципе нечего… Но чу, что это за цветастая шкала в правой части экрана? Спидометр? Нет, popularity gauge! Что на русский можно перевести как интересометр. Честно говоря, мне до сих пор не ясны принципы его работы, зато понятно предназначение – показывать, насколько определенная игра интересна геймерам в данный момент. Например, жутко распиаренная The Elder Scrolls: Oblivion заработала всего-навсего 45 баллов, а более скромная Call of Duty 4: Modern Warfare – аж 83. Оно и понятно, ведь CoD 4 вышла относительно недавно, тогда как «Обливону» стукнуло ровно два года (мама дорогая, неужели так быстро летит время?). По всем остальным параметрам это просто крепкий середнячок, отлично выполняющий свои функции.

Шкала интересности – единственная фишка GameStats.

ТРИ В ОДНОМ

WWW.GAMELAND.RU

Дизайн	4.0
База статей	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	4.0

Здесь ты найдешь только оценки журналов и сайта компании Gameland.
На нашем родном сайте полным-полно игровых материалов, в том числе рецензий. Правда, здесь представлены всего лишь три источника: журналы «Страна игр» и «PC ИГРЫ», а также непосредственно gameland.ru. Маловато будет? По сравнению с другими агрегаторами действительно маловато. Однако если ты не силен в иностранных языках, то это лучший вариант, поскольку все здешние статьи написаны на русском. В профайле каждого проекта содержатся ссылки на превью, новости, спецы, скриншоты и видео. «Досье игры» отображает основные данные: жанр, количество игроков, разработчика/издателя, системные требования и т.д. Но самое главное, на мой взгляд, – это оценка пользователей, которую формируют отечественные, а не забугорные геймеры. Давно заметил, что у них и у нас кардинально разнятся приоритеты и критерии.

На gameland.ru представлены рецензии двух наших журналов, а также непосредственно мнение команды сайта.

ИГРОТЕКА ПРОФЕССИОНАЛА

WWW.MOBYGAMES.COM

Дизайн	3.0
База статей	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Mobygames, так же как и gameland.ru, не просто сайт-агрегатор. Помимо сбора рецензий его авторы занимаются описанием всего, что только может быть связано с играми: исчерпывающие описания проектов, истории компаний, биографии культовых разработчиков. Бездонная кладезь информации для всех, кто не ровно дышит к индустрии компьютерных игр.
Пользоваться ресурсом одно удовольствие, поскольку все данные логично каталогизированы. Скажем, набрав в поле поиска словосочетание id Software, ты увидишь информацию об этой студии, игры, которые она когда-либо выпускала, принадлежащие ей сайты и перечень трудившихся на нее «селебритис». Mobygames наверняка завоевал бы почетное первое место в нашем хит-параде, будь его авторы более расторопными. К сожалению, свое детище они обновляют не так часто, как хотелось бы. Тем не менее не пропусти этот ценнейший сайт.

На Mobygames размещается информация не только об играх, но и о создающих их компаниях.

ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ

WWW.GAMERANKINGS.COM

Дизайн	5.0
База статей	5.0
Удобство	5.0
Общая оценка	5.0

Этот сайт – просто лучший из лучших, даже придраться не к чему. Здесь собраны материалы для игр любых платформ: от PC до Wii, от Sega Genesis до N-Gage. Шутка ли, база gamerankings.com насчитывает 23 тысячи тайтлов! Причем по каждому отображаются не только рецензии, но и новости, превью, а также любые другие публикации ведущих американских и европейских игровых СМИ. Авторы портала не ограничиваются размещением ссылок на внешние ресурсы. Они разработали удобную и функциональную систему подсчета, которая суммирует оценки рецензий и выводит «среднюю температуру по больнице», автоматически формирует диаграммы с указанием долей отрицательных, нейтральных и положительных заметок. В разделе хит-парадов General Stats можно ознакомиться с двадцатками лучших/худших игр. За основу берется мнение пользователей Gamerankings или «среднее арифметическое».

База gamerankings.com насчитывает 23 тысячи тайтлов.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

WORLD OF WARCRAFT EASTER EGGS VOLUME II

Как следует покопавшись в архивах, мы обнаружили множество интересных Easter Eggs (секретов, приколов, шуток от разработчиков), о которых по разным причинам не смогли упомянуть в прошлом выпуске. Спешим исправиться.

ЯЙЦА ЗА ПАЗУХОЙ

Разбойники, промышляющие лазаньем по карманам противников 65-го уровня и выше, частенько натыкаются на книжку A Steamy Romance Novel (что можно перевести как «Очень романтичный роман»). Особой ценности она не несет, торговец даст за нее шесть серебряных монет. Зато текст, который можно прочитать, щелкнув правой кнопкой мыши, впечатляет:

Как только Нани подбежала, набычившийся воин бросил на нее тяжелый взгляд. «Я полагаю, ты пришла за наградой за убийство этих мурлоков?»

Ее взгляд скользнул вниз к пылающему двуручному мечу на его боку. «Зависит от того, что это за награда, Маркус». Она игриво взъерошила свои волосы, притворяясь, будто не замечает, как неуютно он чувствует себя в ее присутствии. «Быть может, она мне и не нужна».

Маркус шагнул к ней, ощетинившись в страхе и ярости. «Награда не обсуждается!» Он замер на миг, собирая нервы в кулак, и навис над ее миниатюрным телом. Их губы жарко встретились, растопляя ее заклинание ледяной брони в вихре душного пара.

«Так что же, будет и новый шаг в этом приключении?» – она игриво взмахнула ресницами, будто восхищаясь им.

Так продолжается несколько сотен страниц, при этом нет и намека на сюжетную линию.

Вот тоже забавный Easter Egg, касающийся разбойников. Копаясь в карманах троллей и огров, можно наткнуться на книжку An Exotic Cookbook с надписью «How To Serve Man» (да-да, «Как приготовить человека»). Текст в ней очень простой:

1. Взять один или восемь человека
2. Ударить человек сильно
3. Ударить человек еще
4. Положить человек огонь
5. Есть человек*

Предполагается, что название книги отсылает к эпизоду сериала «Сумеречная зона» (The Twilight Zone) под названием «To Serve Man», в котором инопланетяне пообещали разрешить все проблемы человечества (несложно догадаться, каким путем).

И еще одна шутка разработчиков, касающаяся класса rogue. До патча 2.3 субтильным рыцарям кинжала и отмычки требовалась специальная пудра – Blinding Powder, чтобы ослеплять противника. Но затем она оказалась бесполезна, скилл стал работать и без этого реагента, а в сопроводительном описании появилась фраза: «Некогда обожаемая разбойниками за ослепляющие качества пудра была заменена более доступными реагентами... например грязью».

Разбойники по умолчанию – одиночки. Но так бывает не всегда. Удачливым воришкам, регулярно обчищающим карманы противника, может попасться особый питомец – «домашний булыжник» (Pet Rock). Умиляет приписка: «Он выглядит счастливым» (It looks happy).

Мастера кожевенных дел, до сих пор не обнаружившие у себя этот бесценный рецепт, просто обязаны его приобрести (продается в Экодаре и Сильвермуне). Comfortable Insoles («Комфортные стельки») – уникальная и необходимая в хозяйстве вещь! Ведь ее, судя по описанию, «достаточно положить в ботинок или сапог, чтобы ногам стало комфортнее»! Реально же она не делает ровным счетом ничего.

ФИЛЬМЫ И ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Игра слов дала волю дизайнерской фантазии: в игре есть оружие под названием Fight Club. Казалось бы, при чем тут Чак Паланик? Дело в том, что слово club по-английски означает не только «клуб», но и «дубинка». Вот и получается, что Питер Нортон (Peter Norton) и Брэд Питт (Brad Pitt) снимались в «Бойцовской дубинке». Или вот еще игра слов. Героя фильма «Ночи Буги» (Boogie Nights) звали Dirk Diggler. А в игре есть особый кинжал с зазубренным лезвием (по-английски dirk) под названием The Ziggler.

В зоне Stranglethorn Vale, переполненной пиратами и сокровищами, обитает капитан Short John Mithril. А вот главного злодея в «Острове сокровищ» Стивенсона в оригинале звали Long John Silver (ну кто не помнит Длинноногого Джона Сильвера?). Кстати, в World of Warcraft серебро объективно ценится ниже мифрила.

При наличии такого богатого выбора ювелирных изделий дизайнеры не смогли обойти стороной Кольцо всевластья из произведений Профессора. Так, еще до The Burning Crusade в игре был предмет The 1 Ring (читается The One Ring – именно так называли Кольцо всевластья в трилогии Толкиена), добавляющее +1 к каждой характеристике персонажа. На кольце была надпись: «Не такое качественное, как The 2 Ring» (Not quite as good as the 2 Ring). А с недавно вышедшим патчем 2.4 в игре появилось

Голубая гусеница сидела на шляпке гриба и курила кальян. Почти по Кэрроллу, только вот гусеница куда-то подевалась.

Doom Lord Kazzak практически слизан с Космической Гончей Казак, фигурировавшей в "Сиренах Титана" Курта Воннегута.

колечко The 2 Ring, добавляющее +22 пункта ко всем характеристикам и утверждающее, что оно «заметно превосходит The 1 Ring» (Vastly superior to the 1 ring).

Интересно, что оба кольца можно добыть с помощью рыбалки: первое – в водах начальных локаций, второе зарылось в ил высокоуровневых водоемов. Увы, и в том и в другом случае шанс выловить такое кольцо удручающе низок.

В особняке контрабандистов Ravenhold Manor в Горах Альтерака можно встретить персонажа Winston Wolfe. А в «Бешеных псах» гангстера по имени Уинстон Вольф играл Харви Кейтел (Harvey Keitel).

Возле Manaforge B'naar разгуливает Капитан Аратин (Combat Captain Arathyn). Если его убить, то вскоре он вновь появится и сразу скажет почти знакомую фразу: «Люблю запах потустороннего по утрам. Он пахнет... победой». Похожую реплику произносил лейтенант-полковник Билл Килгор (Bill Kilgore) в знаменитом фильме Apocalypse Now, только там речь шла о запахе напалма по утрам.

Возле блокпоста фракции Skyguard в Blade's Edge Mountains можно услышать следующий диалог. Лейтенант Небесной гвардии: «Вопросы есть?» Рейнджер: «Слушай, приятель, мне нужно знать только одно: где они?» Это прямая цитата из эпизода фильма Aliens («Чужие»), где космические пехотинцы в нетерпении ожидают начала охоты на пришельцев.

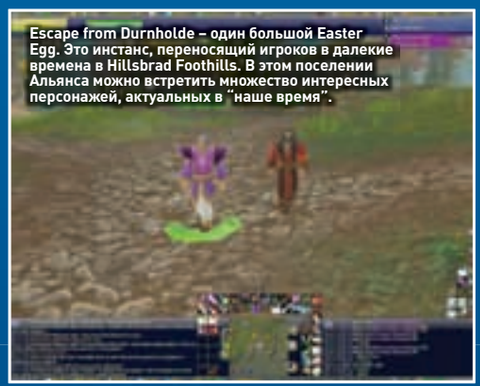
Около Circle of Blood в Blade's Edge Mountains тусуется маленький гоблин по имени Meminnie. Это совершенно очевидная отсылка к персонажу Mini-Me из кинофильмов Austin Powers. А в инстансе Zul'Aman можно превратить лягушку Mojo в человека. Если его поцеловать (командой /kiss), то он произнесет одну из известных фраз Остина Пауэрса.

В зоне Hellfire Peninsula, как известно, два основных поселения у Альянса и Орды – там обычно обитают мастера профессий. Так вот, главного инженера у Орды зовут Zebig, а у Альянса – Lebowski. Ну а все это – отсылка к фильму The Big Lebowski («Большой Лебовски»).

Close Encounters of the Third Kind («Близкие контакты третьего рода») – так назывался фильм Стивена Спилберга, в котором люди общались с инопланетянами посредством простенькой мелодии. В нотном исполнении она звучит как Ре-Ми-До-До-Соль. И теперь понятно, почему хозяина гостиницы в Area 52 зовут Remi Dodoso.

Помните Бенни – водителя марсианского такси из Total Recall («Вспомнить все»)? У него там любимая фраза была: «Эй, мужик, есть пара монет? У меня пять голодных ребятишек!» Точно такой же просьбой встречает игрока беженец у ворот Города Порталов Shattrath.

Популярный боевик Under Siege («В осаде») со Стивеном Сигалом в роли повара Кейси Райбека и Эрикой Эленьяк в роли Джордан Тейт обрел вторую жизнь в World of Warcraft. Кулинарного тренера в Shattrath зовут Стивен Райбек, а его помощницу – Эрика Тейт. Пороху добавляют охранники, утверждающие, что «судя по тому, как он обращается с ножом, он не всегда был поваром», – точно такую же фразу говорят удивленные мастерством Сигала морпехи в фильме.


Escape from Durnholde – один большой Easter Egg. Это инстанс, переносящий игроков в далекие времена в Hillsbrad Foothills. В этом поселении Альянса можно встретить множество интересных персонажей, актуальных в "наше время".

ВИДЕОИГРЫ

Кто-нибудь еще помнит знаменитое глумление над отвратительно переведенной с японского языка игрой Zero Wing? Той самой, которая All your base are belong to us. Так вот, в Shadowmoon Valley есть квест под названием Setting up the bomb – явная ссылка на фразу Somebody set up us the bomb из заставки Zero Wing.

Кто играл в Metal Gear Solid, никогда не забудет адреналиновых забегов в картонной коробке. В квесте под названием To Legion Hold требуется, чтобы игрок по прибытии на место спрятался в картонную коробку и подслушал вражеский диалог.

Sinistar – вряд ли ты застал эту классическую аркаду начала 80-х. Но фразу «Beware – I live» произносит не только Sinistar, когда он начинает искать игрока, но и Эссенция гнева из The Black Temple.

На этом мы вынуждены прервать увлекательный экскурс в сознание игровых дизайнеров. За бортом, увы, осталось много интересного и увлекательного. Клятвенно обещаем добить эту тему в ближайших выпусках Правильного! **PCG**

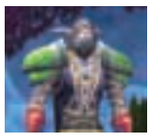
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

На сервере Deathwing русскоязычное сообщество не дотягивает и до 20 процентов, так что в основном приходится иметь дело со скандинавами.

Где бы ты ни был, общий чат и торговый канал будут пестреть сообщениями на русском языке.

WORLD OF WARCRAFT

РУССКИЕ ИДУТ!



СТАТУС ТРОЛЛЬ-ПАТРИОТ TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ ВЕСЬ МИР

В начале декабря прошлого года отечественных геймеров взволновало заявление Blizzard Entertainment: в 2008 году выйдет полностью русифицированная версия World of Warcraft со всеми дополнениями и патчами. Плюс игроки одной шестой части суши получат бесплатную техническую поддержку на русском языке и отдельные серверы. И это всего-то через три года после старта WoW! Думаешь, слишком долго? Локализованные версии EverQuest 2 и Guild Wars появились спустя два года, однако их переводом занимались наши издатели – «Акелла и «Бука» соответственно. WoW к великому и могучему приучает сама Blizzard, поскольку любые локализации «Вовки» она делает сама. Случай, откровенно говоря, знаковый. Такой почести пока удостоились лишь английский (разумеется), испанский, французский и немецкий языки.

ДЕМОГРАФИЧЕСКИЙ ВЗРЫВ

Боссы «Метелицы», наверное, и раньше догадывались, что русскоязычных игроков в WoW немало. Точных данных нет, но их, по различным данным, от нескольких сот тысяч до миллиона человек. Однако лишь когда со временем наше сообщество доказало не только собственную многочисленность, но и состоятельность, дело наконец-то дошло до официальной русской версии.

В данный момент есть три сервера, 85 процентов населения которых составляют носители родного языка Пушкина, Толстого и Горького: старейший Warsong, появившийся в начале 2006-го Stonemaul и запущенный совсем недавно Molten Core. Когда заполнился Warsong, были открыты бесплатные трансферы на другие серверы, включая Stonemaul. Совсем скоро очереди на Warsong и Stonemaul стали достигать 300–500 человек (а это более часа ожидания входа на сервер) – тогда стал доступен Molten Core. Помню забавный момент: толпа наших геймеров буквально в одночасье рванула со Stonemaul на Molten Core. Администраторы не смогли вовремя взять ситуацию под контроль, отключив переход, и в результате свободный рилм сразу оказался переполненным. Разработчикам, несмотря на трехмесячный «култайм» (минимальное время, которое должен провести игрок на новом сервере перед очередным переходом), уже через неделю пришлось открыть краткосрочный трансфер в обратном направлении. Ситуация стабилизировалась. Не столь большие, но все же значимые русскоязычные сообщества (порядка 15 процентов игроков) существуют и на других серверах: Shadowmoon, Deathwing, Neptulon, Defias Brotherhood. Пока нет достоверной информации о том, что первой тройке русских рилмов официально присудят «национальный статус», однако, скорее всего, так оно и будет.

ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ

Слухи о русской World of Warcraft ходят чуть ли не с момента европейского релиза. На сайте Blizzard неоднократно появлялись вакансии типа «русскоговорящий гейм-мастер» или «начальник группы перевода на русский язык». Впрочем, раньше всех локализацией занялись наши энтузиасты. В сентябре 2006-го стартовал проект RuWoW. Это была мощная модификация, которая заменяла английский текст на русский. Поначалу ее авторы планировали выполнить все работы силами игровой общественности, но в итоге стало ясно, что так дело не пойдет. Мизерный бюджет позволил более-менее сносно перевести почти все квесты оригинальной WoW... И тут же подоспел The Burning Crusade. Открытый тендер собрал более 50 предложений (несмотря на очень уж скромное вознаграждение), однако воз и ныне там – Blizzard своим анонсом спутала все карты.

Впрочем, в отсутствии официальной локализованной версии есть свой плюс. Английский язык – эдакий барьер, сдерживающий армию детей и подростков. В основном именно они портят мир игры ругательствами, хамством и просто неадекватным поведением. Уже сейчас в WoW полным-полно отмороженных соотечественников, за которых мне лично стыдно. Из-за них даже образовалось такое понятие, как «барренс-чат». The Barrens – одна из начальных локаций, где тусуются и общаются новобранцы Орды. Увы, малолетние россияне постоянно демонстрируют там нехватку воспитания: задают грубые вопросы с десятками вопросительных и восклицательных знаков на конце (причем набирают их большими буквами), матерятся, попрошайничают или тупо флудят. (В августовском номере за 2006 год мы даже рассмотрели «феномен моветона русских» в рамках огромного материала

Внимание! Влетаем в зону хамов и матершинников!

По утрам «барренс-чат» пустует. Лишь изредка всплывает фраза типа «есть тут хто нить?????».

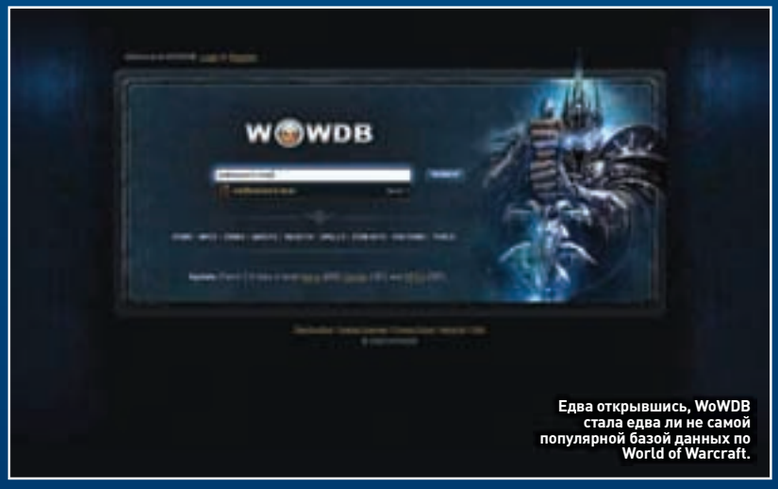
про онлайновые игры. – Прим. ред.) Остается уповать на сознательность наших соотечественников в будущем...

АЙ ДОНТ СПИК ИНГЛИШ

В Рунете немало хороших сайтов и форумов о WoW, например Forum.WorldOfWarcraft.ru. Ежедневно этот ресурс посещают десятки тысяч игроков, которые обмениваются опытом, высказывают собственное мнение о грядущих патчах и дополнениях, просто болтают «за жизнь» с себе подобными. Да я сам частенько туда захожу, когда мне требуются советы по игре за определенный класс или список оптимальной экипировки для героя моего уровня. Собеседники в основном попадаются доброжелательные и культурные, но и здесь не стоит забывать чей-то великий афоризм, верный для любого русскоговорящего сообщества: «Деточка, это интернет, тут могут и на *** послать».

WoW-сайты – это не только форумы и информационные ресурсы. Посещаемость WoWBash.org.ru, цитатника перлов из самой World of Warcraft и его чат-каналов, ничтожно мала по сравнению с «родительским» ресурсом (bash.org.ru), однако свое место в топ-15 компьютерного юмора (данные top.mail.ru) он занимает по праву. Конечно, не все тамошние материалы достойны публикации, но обещаю: заправскому «варкрафтеру» будет над чем вдоволь и от души посмеяться.

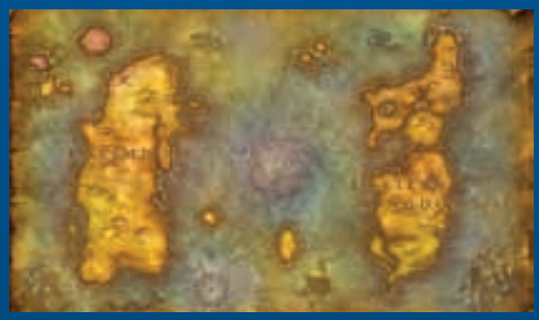
Никто не знает точное количество русскоязычных игроков в World of Warcraft. Может быть, 200 тысяч. Может быть, миллион. В силу ряда специфических особенностей жанра по любым онлайн-играм невероятно сложно приводить статистику. Почти все исследовательские компании, изучающие рынок электронных развлечений (в том числе NPD Group), до сих пор подсчитывают лишь обычные розничные продажи – непосредственно коробки с игрой. Хотя испокон веков львиная доля MMOG реализуется через интернет. Впрочем, ясно одно: коль уж сама Blizzard согласилась поддержать российских геймеров, то, значит, их действительно много. Вливайся! **PG**

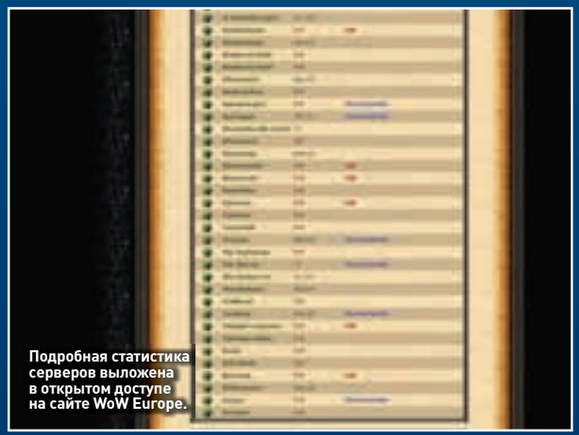


Едва открывшись, WoWDB стала едва ли не самой популярной базой данных по World of Warcraft.

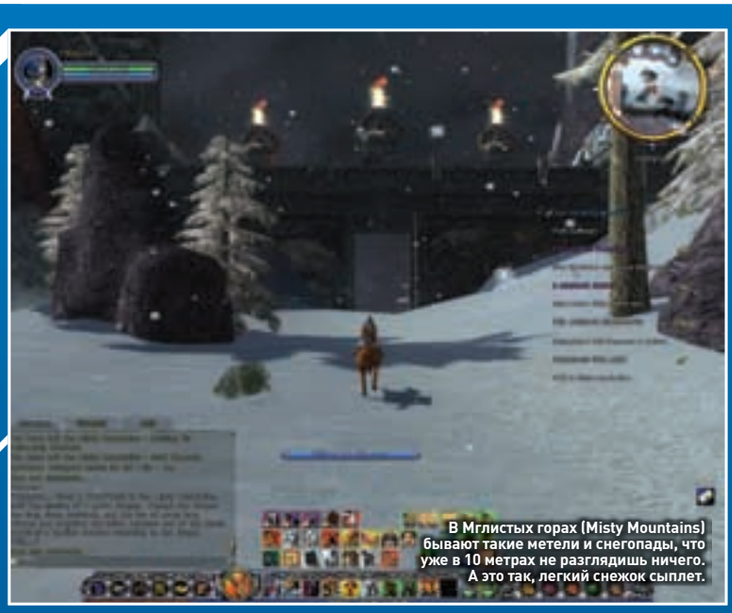
ГЛАВНОЕ – НЕ УВЛЕКАТЬСЯ

Русскоговорящее сообщество в World of Warcraft растет как на дрожжах. Вместе с ним увеличивается и количество проблем, так или иначе затрагивающих нашего брата. Хуже всего приходится чересчур увлеченным товарищам, чья жизнь летит в тартарары вследствие прямо-таки болезненного пристрастия к игре. Не раз и не два я слышал истории о том, как из-за «проклятой "Вовки"» будущее светило науки бросало учебу, а затем восстанавливалось в институте ценой титанических усилий. Бывали случаи, которые лучше всего описывает меткая цитата моего согильдийца Datakult: «Чем дальше в БТ (инстанс Black Temple, рассчитанный на героев 70-го уровня. – Прим. авт.), тем ближе армия». Но самый финиш – это когда конфликты в мире игры перетекают в реальные разборки. В общем, как гласит один совет в меню подключения к WoW: «Приводите своих друзей в Азерот! Но также не забывайте их оттуда вытаскивать» (Bring your friends to Azeroth! But don't forget to take them outside of Azeroth as well).




Подробная статистика серверов выложена в открытом доступе на сайте WoW Europe.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ



В Мглистых горах (Misty Mountains) бывают такие метели и снегопады, что уже в 10 метрах не разглядишь ничего. А это так, легкий снежок сыплет.

Мамонт на задних лапах и бродящие по заснеженным просторам мамонты. Так и хочется сказать что-то вроде: «Превед, Кейт Уокер!»

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ ВОСЬМАЯ. РУИНЫ ФОРНОСТА

Сама аббревиатура MMOG (Massively Multiplayer Online Game) подразумевает взаимодействие множества людей. И хотя в LotRO тактика игры в группе несложная, она требует определенных усилий. К счастью, тебе не придется чувствовать себя винтиком огромной машины. Нужно лишь быть внимательным и чутко следить за тем, что делают братья по оружию.

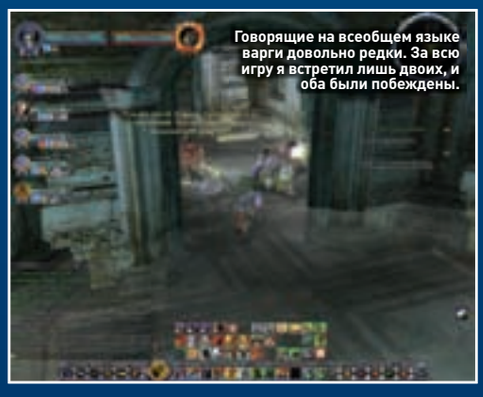
СТАТУС
BURGLAR DRAELEN, 45-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, ANGMAR, AUGHAIRE

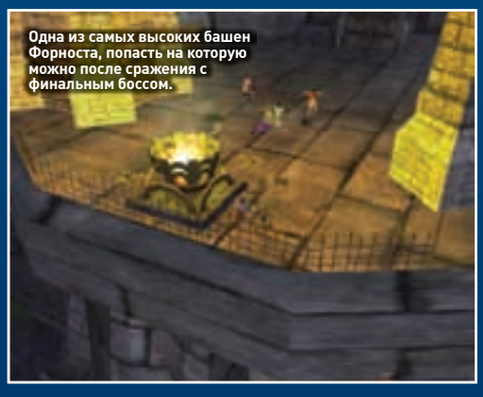
ПАВШАЯ СТОЛИЦА

Обычные групповые задания редко требуют четко скоординированных действий игроков. Убить несколько элитных монстров или вынести кучу обычных может и небольшое братство из 3-4 воинов. Совсем другое дело, когда необходимо отправляться в подземелье. Впрочем, их и называть то так не совсем корректно: в отличие от множества других MMO в LotRO большая часть инстансов расположена над землей и бродить по ним можно часами; фактически это целые города. Одним из них является Форност, бывшая столица Артэдайна – княжества людей, входившего в состав Арнора. Во время сражения с войсками Короля-чародея город пал, и ныне его населяют лишь орки, варги, нежить и тролли. Густые заросли заполонили площади и улицы, в низинах плещется отравленная вода, а многие стены превратились в руины… И только древние башни нависают над мертвым городом, напоминая о былой мощи цитадели. Приходить сюда стоит не ранее 50-го уровня – когда местные монстры становятся «серыми» и не нападают на игрока. Сейчас же мне крайне необходима полная группа из шести искателей приключений. Собравшись вместе, мы смело ринулись покорять Форност.

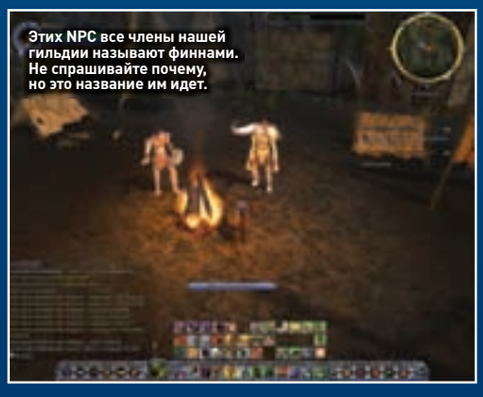
Обитающие прямо у входа орки не доставили проблем, да и с выныривающими из воды духами мы легко расправились. Казалось бы, все просто: стражи «танкуют» противника, принимая весь урон на себя. Менестрели лечат стражей, охотники и чемпионы бьют врагов, а воры исподтишка наносят удары, ослабляя монстров. Иными словами, применяется классическая для всех MMORPG схема командной игры. В инстансах положение усложняется тем, что группе предстоит сражаться с несколькими противниками одновременно. И если «танк» не успеет отвлечь всех врагов на себя, они быстро прикончат слабо защищенных персонажей. Лучники в LotRO – вообще отдельная песня. Они обожают стоять поодаль и расстреливать лекарей, и стражу приходится за ними бегать. К счастью, некоторые классы способны на время вывести противника из боя. Например, burglar и lore-master могут оглу-



Говорящие на всеобщем языке варги довольно редки. За всю игру я встретил лишь двоих, и оба были побеждены.



Одна из самых высоких башен Форноста, попасть на которую можно после сражения с финальным боссом.



Этих NPC все члены нашей гильдии называют финнами. Не спрашивайте почему, но это название им идет.

Статуи Короля-чародея на территории врага не редкость, но именно в Форносте я увидел такое изображение впервые. Обрати внимание на размер меча.

КУРИНЫЕ БЕГА

В бесплатных обновлениях LotRO разработчики вводят не только новые задания, зоны, монстров и предметы, но и режимы игры. Где еще тебе представится возможность поиграть курицей? Боятся ее разве что насекомые, вся остальная живность так и норовит полакомиться цыплячьей тушкой. Поэтому и задания за пернатую героиню соответствующие: от охоты на червей до посыльных поручений. И если поначалу нужно бегать лишь по Ширу (все квесты даются на ферме к северу от Waymeet), то впоследствии придется обойти весь Эриадор. Наградой за всю эту длиннющую серию заданий является плащ с изображением курицы на яйцах, возможность кудахтать и специальный титул. А квесты весьма длинны, причем в обличье пернатого курьера нельзя общаться с другими игроками. Неудивительно, что очень мало людей выполняют эти задания: за все время игры я видел только одного персонажа в «курином» плаще да как-то раз встретил пробегающую по дороге из Шира в Бри курицу. В общем, развлечение не для слабонервных.

шить неприятеля, minstrel и hunter – испугать. Проблема в том, что атаки по испуганному или усыпленному врагу сразу же его «будят», поскольку многие игроки сдуру атакуют не ту цель. Или еще хуже – мечутся туда-сюда, приводя к группе новых монстров. Исход подобных ошибок ясен...

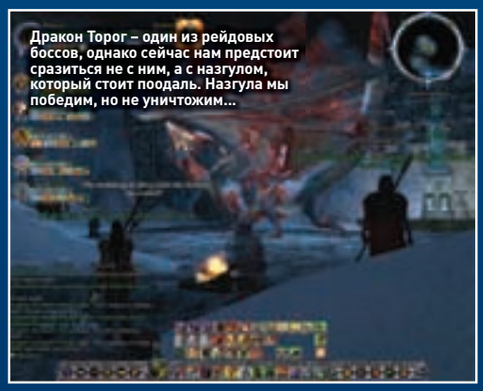
СИЛА ЕДИНСТВА

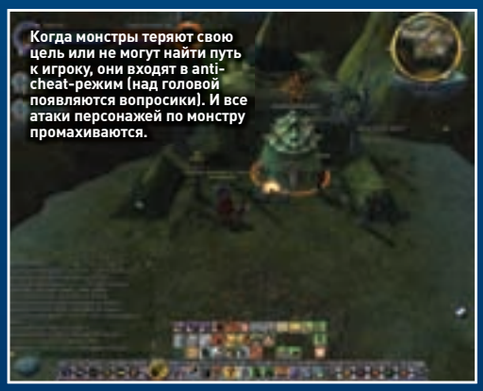
Но основная загвоздка «кооператива» в том, что LotRO сама по себе не является сложной игрой. Она не рассчитана на людей, привыкших проводить в виртуальном мире сутки напролет. Соответственно глупо требовать от братьев по оружию безошибочных действий – для большинства подписчиков это слишком сложно. Другая проблема заключается в том, что одному тут до максимального уровня прокачаться просто. Поэтому некоторые игроки, попадая в группу, элементарно не понимают, что от них требуется. Наконец, даже хардкорные игроки приходят в LotRO отдыхать, если это слово вообще хоть сколь-нибудь описывает ситуацию. Людям просто не хочется напрягаться, им вполне хватает (или хватило уже на несколько лет вперед) рейдов, скажем, в World of Warcraft. Так или иначе у групп из незнакомых персонажей шанс выполнить квест успешно куда ниже, чем у братств, состоящих из хороших знакомых. Это одна из главных причин, по которым многие предпочитают путешествовать только с согильдийцами.

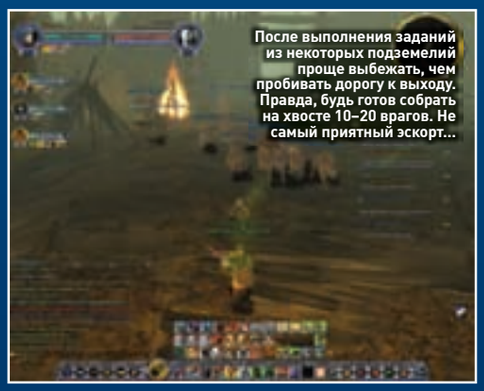
Устройство гильдий тут не такое сложное, как в иных MMORPG. Практически никаких разделений по правам, десятков рангов и сложной системы управления. А уровень гильдии определяется датой создания. Чем она старше, тем выше ее ранг. И даже слово «гильдия» не совсем верно: в игре объединения игроков называются kinship, что означает сообщество схожих людей или схожесть в интересах. Гильдиями русскоязычные геймеры называют их только потому, что это слово привычно для завсегдатаев MMO. Как видишь, LotRO совершенно не тянет на роль хардкорной игры, да и сами разработчики ее так не позиционируют. Как следствие, здесь всего несколько групповых инстансов, рассчитанных на героев 50-го уровня, и лишь два рейдовых подземелья (одно на 12 персонажей, другое – на 24 персонажа). Причем все эти зоны можно проходить не за один раз: игра сохраняет прогресс рейда или группы, ставя так называемые замки (lock) на убитых боссов, и при повторном посещении вы продолжите прохождение зоны. Замки сбрасываются раз в неделю при перезапуске серверов, как и во многих других онлайн-играх.

НА ПОРОГЕ АНГМАРА

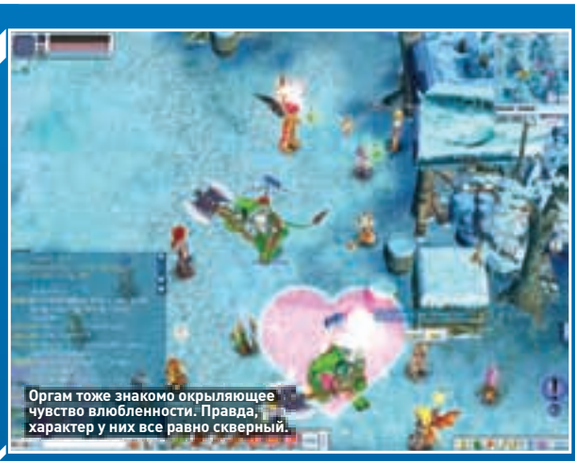
Пятидесятый уровень маячит на горизонте, однако никакого желания спешить к нему нет. Да, достичь «капа», в принципе, не проблема, просто намеренно его скучно получать. Впереди еще добрая часть Ангмара и соответствующих заданий, множество подземелий и несколько сюжетных книг, о которых я писал в предыдущих дневниках. История у Толкиена всегда была важной составляющей, и Turbine свято следует его заветам. В конце концов, слушать историю всегда интереснее, чем бездумно истреблять живность в стремлении получить очередную порцию экспы. **PG**


Дракон Торог – один из рейдовых боссов, однако сейчас нам предстоит сразиться не с ним, а с назгулом, который стоит поодаль. Назгула мы победим, но не уничтожим...


Когда монстры теряют свою цель или не могут найти путь к игроку, они входят в anti-cheat-режим (над головой появляются вопросики). И все атаки персонажей по монстру промахиваются.


После выполнения заданий из некоторых подземелий проще выбежать, чем пробивать дорогу к выходу. Правда, будь готов собрать на хвосте 10–20 врагов. Не самый приятный эскорт...

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК


Оргам тоже знакомо окрыляющее чувство влюбленности. Правда, характер у них все равно скверный.

День святого Валентина добрался и до Шайтана!

Конкурс пиратских валентинок в самом разгаре.

ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА. ТУСОВКА ФЛИБУСТЬЕРОВ

СТАТУС
ЗНАХАРКА ФИЛЛИС, 48-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
СЕРЕБРЯНЫЕ ШАХТЫ

Один старый, но от этого не менее забавный анекдот как нельзя лучше описывает сегодняшнюю ситуацию в мире «Пиратии»:
Поймал хиппи золотую рыбку. Говорит она ему человеческим голосом:
– Отпусти меня, добрый молодец, я три твоих желания исполню!
– Ну, – отвечает хиппи, – для начала пусть Европу охватит татаро-монгольское иго!
Исполнила рыбка желание – пришел Чингисхан и разгромил европейцев.
– Второе желание: хочу, чтоб в Европе больше не было татаро-монгольского ига.
Постаралась рыбка – снова в Европе покой, жизнь идет своим чередом.
– И напоследок, – говорит хиппи, – хочу, чтоб опять в Европе нашествие татаро-монгол случилось.
– О'кей, – отвечает рыбка. – Будет сделано. Только скажи, для чего? Мог бы денег попросить или еще что-нибудь полезное. Почему на такую глупость ты свои желания потратил?
– Да, – говорит хиппи, – люблю, когда народ тусуется!

ПИРАТСКАЯ ТУСОВКА

Ивенты (внутриигровые события) «Пиратии» – это вам не праздные посиделки у орггриммарской елки, разбавленные элементарными квестами типа «найди пропавшего оленя». Истинного флибустьера снеговиками да детскими подарочками не заманишь! Здесь «автоматизированные», полностью заскриптованные ивенты не стоят и ломаного гроша. А во всех значимых событиях всегда принимают участие гейм-мастера. Но главная изюминка пиратских праздников – их завидная периодичность. Администрации игры достаточно мало-мальского повода, что-

А вот и отряд, борющийся за спасение невесты.

Пир во время чумы, любовь во время войны.

У каждого персонажа в Тортуге есть красивый шмот из игрового магазина.

All you need is love... (c)

Живьем брать демонов! Хотя... лучше невесту спасайте!

бы устроить веселую свистопляску. За один только февраль я принял участие в праздновании китайского Нового года, Дня святого Валентина, после чего успел несколько раз насладиться двойными рейтами в честь российского релиза проекта и 23 февраля. Такой «малины» даже на американском сервере не было! Отдельно хочу поведать о конкурсах, которые проводятся на официальном сайте игры. Порой они настолько забавны, что, сидючи на местном форуме, обсуждать работы участников можно часами. Почти все конкурсы пишутся на тему и злобу дня. В общем, в «Пиратии» от всевозможных ивентов просто нет продыху. Благодаря этому народу в игре с каждым днем прибавляется и праздники становятся более многочисленными и веселыми.

ПО КИТАЙСКОМУ КАЛЕНДАРЮ

Поскольку «Пиратия» пришла к нам с Востока (из Китая. – Прим. ред.), российская служба поддержки проекта не поленилась устроить торжество в честь китайского Нового года. В мировом чате (куда, по счастью, сыплются не только высказывания, достойные bash.org.ru) я увидел объявление о том, что мышь – символ наступающего года – бесследно исчезла. Разумеется, игроки должны ее отыскать. Наиболее расторопных ждет приятный сюрприз. Пиратское сообщество моментально разделилось на группы и принялось исследовать близлежащие территории. Примечательно, что каждая команда докладывала о своих успехах в мировом чате. Кстати, отныне сообщения, адресованные всему миру, стали платными. Очевидно, такое решение было принято разработчиками в рамках борьбы со спамом, флудом и нечистыми на руку торговцами, которые неустанно рекламируют всякое запрещенное барахло в общем чате. Теперь стоимость первого послания равняется 200 монетам, а дальше цена растет в геометрической прогрессии. Счетчик сообщений обнуляется после каждого выхода из игры. Долго ли, коротко ли, но игровой мастер, замаскированный под Ами-мышь, был пойман нами в окрестностях Аргента. Прикидываясь беспомощным нубом, мышь просила

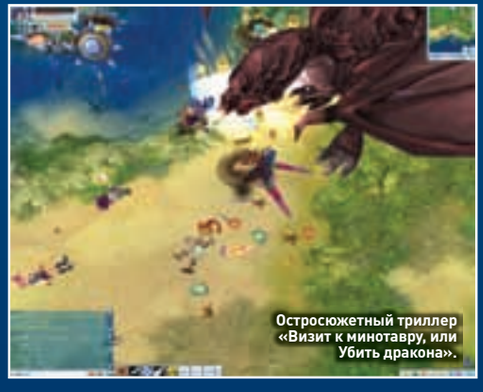
ПИРАТСКИЙ ГЕНИЙ

Просто не могу не процитировать стихи, найденные на официальном форуме «Пиратии». Если их автор (по прозвищу gwad) войдет в историю как один из самых крутых поэтов XXI века, пускай я буду первым критиком, который оценил его творчество по достоинству. Без пафоса и лести – стихи поразительные. Недоумеваю, почему официальное жюри конкурса их так и не наградило. Наверное, из зависти.

Убивал в холодные восемь утра
На острове стужи я моряков, а позже
Я напишу великие два
Стихотворения об одном и том же.

На палубе валялся нос,
Я немного ему удивился.
Напрашивался вопрос,
Но так и не появился.

Реальности нет, а наши любые мечты идут вразрез с законами физики.
Каждый пират знает, что все остальное человечество – недоделанные шизики,
Ибо верят в будущее в каком-то виде. Будущего нет. No future.
Покинь нас, вера в будущее, изыди... «Пиратия» – нет ничего круче.


Остросюжетный триллер «Визит к минотавру, или Убить дракона».

Любовь в кустах. Нет! Опять сражения!

Ура! Путешествие по шахтам закончилось. Армия жениха на свободе!

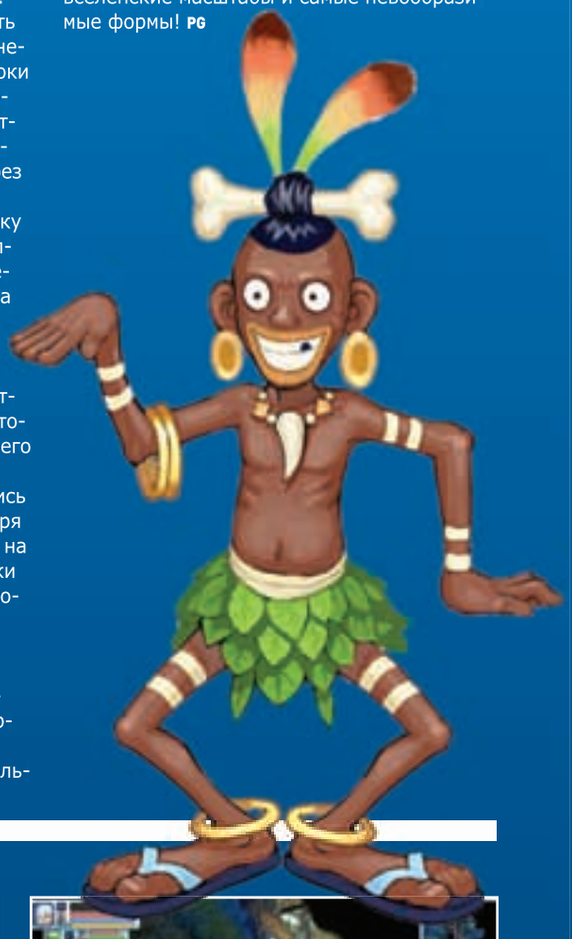
сопроводить ее до Ледыни. Там ее ждали символы уходящего года – Филлис и Карцез в костюмах поросят. Если мышь не появится в указанном месте и в назначенный срок – Новому году не бывать! Похихикав над шутками игрового мастера, мы вместе с ним добежали до ближайшего телепортера и перенеслись в Ледынь. На центральной площади снежного городка нас поджидали кавайные хрюши. Встреча Нового года и проводы старого сопровождались фейерверками и радостными возгласами в общем чате. А после, на выходных, администрация сервера порадовала всех пиратских жителей двойными рейтами. Двойной удар – двойной товар!

ВСЕ ВОЗРАСТЫ ПОКОРНЫ

Во время Дня святого Валентина в мире «Пиратии» творилось что-то невообразимое. Во-первых, интернет-магазин игры пополнился массой актуальных вещей: всевозможными шоколадками, игрушками и сердцами с неизменной надписью love. По данным из надежных источников, в этот день магазин собрал тройную выручку. Во-вторых, на форуме состоялся конкурс – требовалось сочинить лучшее признание в любви. Каждый участник изгалялся как мог: рисовал вокруг себя «сердца-эмоции», надевал костюмы жениха или невесты, примерял разноцветные крылья. Также силы игроков были брошены на создание самого романтичного скриншота – впоследствии форум был просто завален картинками слюняво-сахарной тематики. В-третьих, изобретательные гейм-мастера придумали сказочную историю «в лучших традициях жанра»: жених и невеста оказались жестоко разлучены несправедливой судьбиной. Роль молодоженов по устоявшейся в «Пиратии» традиции исполняли ГМ. Игрокам предлагалось вырвать влюбленных из лап злодеев. Жениху было заранее известно, что негодяи заточили девушку на Острове лета. Самого парня забросило аж в серебряные пещеры – это где-то на отшибе карты мира. Кстати, и туда, и туда можно было попасть через телепорт, купив билет в магазине непосредственно перед мероприятием. Игроки разделились на две группы, одна из которых вызволяла девушку, а другая соответственно героя-любовника. Затем требовалось помочь влюбленным прорваться через вражеское оцепление и в случае с женихом найти выход из подземелья. Поскольку моя группа как раз спасала будущего супруга, то в запутанном лабиринте подземелья нам пришлось изрядно повозиться. На первых порах найти выход не представлялось возможным. Мы, словно заплутавшие в пещере Томы Сойеры, бродили по одним и тем же локациям. Гнетущая атмосфера катакомб вызывала в памяти истории вроде подвига Сусанина или 40-летнего странствия Моисея по пустыне. Подозреваю, что невеста и ее компания находились не в лучшем положении. Однако благодаря разведчикам, отлично ориентирующимся на местности, долгожданная встреча все-таки состоялась! И счастливые сердца вновь соединились! Вот такой хэппи-энд.

НАСТОЯЩИЙ WEB 2.0

Только что в «Пиратии» завершился конкурс четверостиший. И прямо за ним стартовало соревнование на лучший ролик. Необходимо отснять какую-нибудь приколь-



ную короткометражку про пиратов. На сайте игры творится настоящая вакханалия: в ход идут фрагменты из «Острова сокровищ», записи каких-то нелепых концертников, даже песни «Сектора Газа», наложенные на видео из игры!.. Одним словом, тусовка «Пиратии» приобретает поистине вселенские масштабы и самые невообразимые формы! **PG**

Тут соединились детские сердца, так узнала мама моего отца!

Тысяча чертей! Ну кто так строит? Где же выход?

Мы – спелеологи, мы – скалолазы, в страшных расщелинах ищем алмазы!

ДЛЯ ТЕХ, КТО ЖИВЕТ В ОНЛАЙНЕ,

МТС ВЫПУСКАЕТ УСЛУГУ «МТС КОННЕКТ»

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ БАНОВ

ИНТЕРНЕТ – ТАКАЯ ШТУКА, ЧТО ЧЕМ БОЛЬШЕ С НИМ ИМЕЕШЬ ДЕЛО, ТЕМ БОЛЬШЕ ХОЧЕТСЯ.

Ты привыкаешь к рабочей переписке по e-mail, к онлайновым развлечениям, к скачанным из интернета шуткам, роликам или рефератам – и в конце концов обнаруживаешь себя на свидании с девушкой, дне рождения бабушки или горнолыжном подъемнике в мучительных раздумьях: а как там сейчас мой почтовый ящик, мой варкрафтовский персонаж, моя свежая запись в онлайновом дневнике…

Как было бы здорово в такой момент спрятаться за штору, вынуть из сумки верный ноутбук и все быстренько проверить!

К счастью, компания МТС нашла спасительную формулу вечной виртуальной жизни!

Недавно она выпустила услугу со сладкозвучным названием «МТС Коннект», позволяющую нашим ноутбукам и персоналкам выходить на связь в любое время и из любой точки мира (где действует GPRS-роуминг) по божеским, если не сказать божественным, ценам.

Посуди сам: за 4900 руб. ты получаешь оборудование (на выбор – карту для PC или USB-модем с поддержкой GPRS/EDGE/3G) для мобильного интернета и первый месяц с сотней мегабайт предоплаченного трафика. Причем 100 мегабайт – только один из трех возможных пакетов: остальные два включают 500 и 1000 мегабайт!

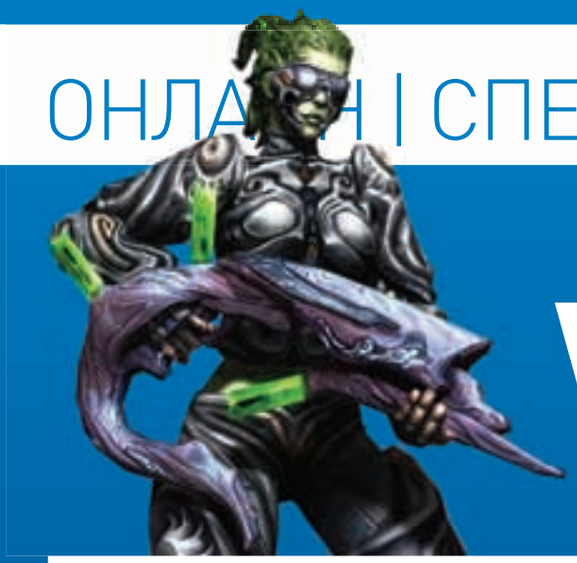
К примеру, в Москве эти пакеты стоят соответственно 350, 1100 и 1500 руб. – легко видеть, что чем солиднее тариф, тем ниже стоимость одного мегабайта. Если оплаченные мегабайты окажутся израсходованными, все следующие считаются по цене обычного GPRS-трафика, и это еще одна причина оплачивать сразу гигабайт, если ты чувствуешь в себе силы истратить его за месяц, сидя с ноутбуком по кафешкам и скамейкам. Причем, если живешь ты, скажем, в Санкт-Петербурге, а скамейка находится, к примеру, среди приморских дюн под Калининградом – это не страшно: у «МТС Коннект» единый тариф на GPRS-интернет при нахождении и в домашнем регионе, и во внутрисетевом роуминге.

Подключить прилагающуюся к «Коннекту» железку проще простого: втыкаешь, оборудование самостоятельно настраивается, а тебе остается только выбрать из списка родной русский язык да сокровенное «согласен» в ответ на лицензионное соглашение.

Кстати, если ты оказался настолько продвинутым пользователем, что PC-карта или USB-модем у тебя уже есть, ты сможешь сэкономить, купив тариф «Коннект» без оборудования.

Передавай от нас привет своему персонажу, ящику и дневнику! PG

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ



W.E.L.L. ONLINE: СПЕЛЛГАН «ЭМБРИО»

В февральском номере мы уже рассказывали о разнообразном оружии из мира многопользовательской онлайн-игры W.E.L.L. online. Как оказалось, компания Sibilant – разработчик игры – приберегла кое-что на сладкое. В блоге W.E.L.L. online (blog.wellonline.com) появилось описание конкретной модели стрелкового оружия – спеллгана «Эмбрио». На его примере мы проследим весь путь создания виртуального арсенала.

По своим характеристикам (скорострельность, емкость аккумуляторов, высокая фокусировка зарядов, удобство ношения и т.д.) «Эмбрио» превосходит более ранние модели спеллганов. К минусам можно отнести разве что большой вес. Четыре зарядных кристалла, в каждом из которых аккумулирована энергия на 20 выстрелов, взаимодействуют с остовом пушки через силовое поле. Напомним: принцип действия оружия в мире W.E.L.L. основан на применении магических технологий. Необычная форма спеллгана позволяет максимально эффективно преобразовывать магические заряды в мощные энергетические импульсы.

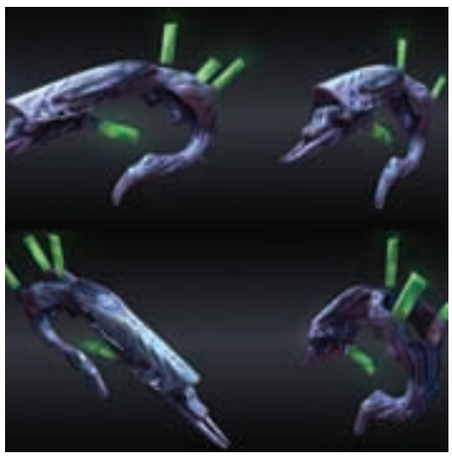
Руководитель арт-отдела Мария «Mask» Скотникова поведала об основных этапах разработки спеллгана «Эмбрио»:

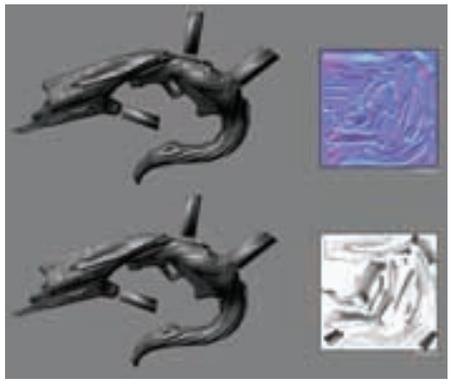
– Перед художником стояла задача создать модель, при взгляде на которую не возникало бы прямых ассоциаций с реальным оружием или какой-то исторической эпохой, но при этом не оставалось бы сомнений, что такая штука может стрелять. Пусть и при помощи магии.

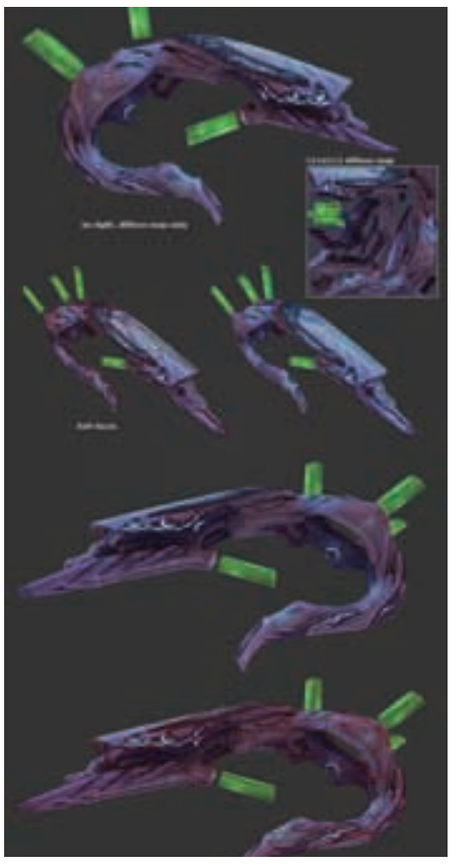
Разработкой спеллгана «Эмбрио» с нуля, от первых набросков до in-game модели, занимался Виталий Булгаров, который создавал био-армор для персонажей. Прямой задачи по привязке костюма к спеллгану не ставилось, но рельеф, отдельные детали, орнамент этого оружия и био-армора выполнены в едином стиле. То есть в руках у персонажа, одетого в био-армор, «Эмбрио» будет смотреться весьма органично.

Принятая концепция спеллгана максимально точно воплощена в игровой модели. Все элементы, нашедшие отображение в концепт-арте, тщательно воссоздали сначала на high-poly-модели, а затем перенесли в low-poly. Мы уделили особое внимание созданию текстур для «Эмбрио». Теперь он выглядит одинаково эффектно как в руках, так и со стороны.

Для мира W.E.L.L. «Эмбрио» – своеобразный прототип, положивший начало целой линейке спеллганов. Это значит, что на основе данного образца будет создано еще несколько новых моделей. Да, они различаются по характеристикам и внешнему виду, однако остается предельно ясным: именно «Эмбрио» положил начало этому модельному ряду. PG







Реклама

Новый поиск в Интернете!

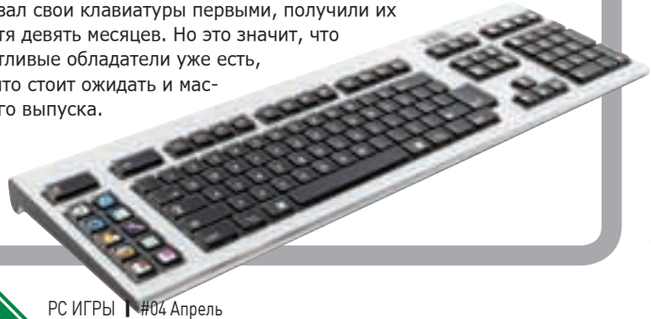
www.gogo.ru

HD DVD: ПОКОЙСЯ С МИРОМ!

Слухи о том, что Toshiba может свернуть всякие работы, связанные со стандартом HD DVD, появились в интернете еще в начале февраля. Позднее это подтвердила японская телекомпания NHK. А неделю спустя Toshiba прояснила ситуацию, заявив о намерении полностью прекратить производство плееров и рекордеров с поддержкой формата HD DVD. Как отмечается в пресс-релизе Toshiba, корпорация, тщательно оценив возможные последствия конкурентной борьбы с форматом Blu-ray, пришла к выводу, что для компании будет лучше просто-напросто прекратить все работы, связанные с HD DVD. Это, впрочем, и не удивительно. За последнее время по лагерю сторонников HD DVD были нанесены один за другим несколько серьезных ударов. Сначала киностудия Warner Brothers приняла решение выпускать свою фильмотеку исключительно на дисках Blu-ray. Затем от поддержки HD DVD отказалась известная компания Netflix, предлагающая фильмы напрокат. Да и крупная американская сеть Best Buy стала рекомендовать потребителям продукцию исключительно на носителях Blu-ray. К слову, решение Toshiba распространяется и на компьютерные приводы. Вместе с тем корпорация подчеркивает, что будет предоставлять владельцам устройств HD DVD полную техническую поддержку и выполнять гарантийное обслуживание. Отказ Toshiba от поддержки HD DVD фактически означает, что данный формат проиграл в конкурентной борьбе с Blu-ray. От выпуска HD DVD отказалась и Microsoft. В Сети уже начали появляться сообщения о том, что для приставки Xbox 360 скоро появится BD-привод! Между тем LG Electronics выразила поддержку HD DVD и запланировала выпустить доступный мультиформатный проигрыватель.

ЖМИ НА КНОПКИ

Практически год прошел с того момента, как студия Артемия Лебедева объявила о начале продаж своей, без преувеличения, удивительной клавиатуры под названием Optimus Maximus. Ранее предполагалось, что покупателю будет доступна всего одна модель оригинального манипулятора, однако сегодня ассортимент расширен до четырех версий, которые отличаются друг от друга не только ценой, но и количеством тех самых кнопок с использованием технологии OLED. Напомним, что студия Артемия Лебедева разработала концептуальное решение клавиатуры, где вместо клавиш используются крошечные дисплеи. Пользователь сам решает, какое изображение выводить на определенную кнопку. Клавиатура с использованием OLED для всего цифробуквенного блока, а это 47 клавиш, предлагается за $999. Тем, кому достаточно 10 дополнительных клавиш, могут купить вариант за $599. Наконец, клавиатура с одним только оригинальным Space (пробелом) стоит $462. Самый дорогой вариант предлагает 113 настраиваемых клавиш-дисплеев за $1500. Те, кто заказал свои клавиатуры первыми, получили их спустя девять месяцев. Но это значит, что счастливые обладатели уже есть, так что стоит ожидать и массового выпуска.



БОЛЬШОЙ БРАТ ВИДИТ ВСЕХ!

Сегодня техника дошла до того, что видеокамеру можно сделать размером с булавочную головку. Технология производства мобильной оптики и матриц уже практически подошла к этому. Производители компьютерной техники более консервативны. Размеры они уменьшают неохотно, хотя не менее регулярно. Новая миниатюрная веб-камера A4Tech PK-835N создана специально для работы с ноутбуком. Модель крепится к монитору с помощью специальной щадящей клипсы, надежно фиксирующей камеру. Камера снабжена передовым CMOS-сенсором с автоматической настройкой баланса белого, который обеспечивает четкое и чистое видео- и фотоизображение. В комплект входит ПО для управления, редактирования и распространения изображений.

ВЕЛИКИЙ МАСТЕР

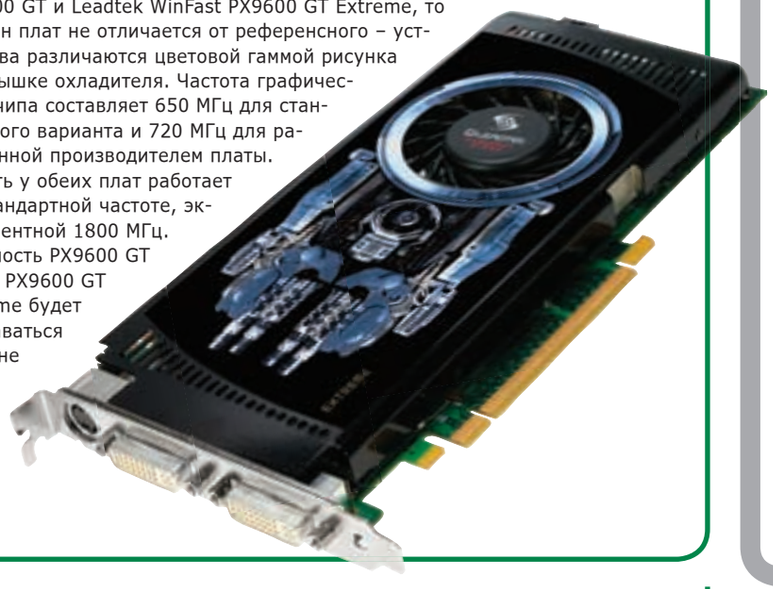
Одним из самых интересных экспонатов, которые компания Cooler Master представила на выставке CeBIT 2008, оказался новый универсальный процессорный кулер Hyper Z600. Оснащенная шестью тепловыми трубками, новинка отличается внушительными габаритами и предназначена для работы как в пассивном, так и в активном режимах. В последнем случае возможна установка одного или двух вентиляторов. Предполагается, что их придется покупать отдельно. Надо сказать, что из-за больших размеров радиатора у пользователей могут возникнуть проблемы с доступом к разъемам памяти, расположенным очень близко к разъему ЦП. Но может ли такая мелочь напугать настоящего энтузиаста!?

ПОПОЛНЕНИЕ В РЯДАХ DDR3

Стандарт памяти DDR3, несмотря на заявления скептиков, станет новой заменой DDR2 – это выгодно как с экономической точки зрения, так и для более эффективного развития компьютерных технологий. Системные платы последнего поколения уже оснащены разъемами DDR3, а значит, следует задуматься о переходе на новый формат. Тем более что компания OCZ подготовила новую линейку памяти PC3-10666 Reaper HPC Series, каждый модуль которой оснащен схемами общим объемом 2 или 4 Гбайт. Эти планки могут функционировать на частоте 1333 МГц с таймингами 6-6-6-18 (CAS-TRCD-TRP-TRAS). Номинальное напряжение питания для данных модулей ОЗУ составляет 1.75 В. Фирменная система охлаждения, которая получила название Reaper HPC, состоит из двух металлических накладок, дополнительного радиатора и пары тепловых трубок. Такой кулер призван эффективно охлаждать модули как на номинальных, так и на повышенных частотах. Интересно, что память от PC3-10666 Reaper HPC Series обладает пожизненной гарантией производителя.

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

На замену восьмой линейки графических адаптеров NVIDIA уже приготовлена следующая. Не так давно состоялся и анонс первых видеокарт девятой серии, а потому производители спешат предложить свои оригинальные варианты. Небезызвестная Leadtek планирует выпустить как стандартную версию видеокарты NVIDIA GeForce 9600 GT, так и разогнанную плату, которая получит приставку Extreme. Сам графический адаптер NVIDIA GeForce 9600 GT построен на базе чипа G94, использующего обновленную унифицированную архитектуру G9x. Планируется, что новое решение по уровню производительности займет место между GeForce 8800 GT и GeForce 8600 GTS и сдвинет в ценовой категории вниз GeForce 8600 GT. Что касается вышеупомянутых Leadtek WinFast PX9600 GT и Leadtek WinFast PX9600 GT Extreme, то дизайн плат не отличается от референсного – устройства различаются цветовой гаммой рисунка на крышке охладителя. Частота графического чипа составляет 650 МГц для стандартного варианта и 720 МГц для разогнанной производителем платы. Память у обеих плат работает на стандартной частоте, эквивалентной 1800 МГц. Стоимость PX9600 GT $220, PX9600 GT Extreme будет продаваться по цене $240.



ЧУЖОЙ ПРОТИВ ТОРМОЗОВ

Компания Alienware специализируется на выпуске как портативных, так и настольных компьютеров, предназначенных специально для геймеров. Совсем недавно под этой маркой был выпущен ноутбук, обладающий отнюдь не мобильными возможностями. Система Alienware Area-51 m15x построена на основе топового процессора от Intel, а именно Intel Core 2 Extreme X9000. Представители компании заявляют, что это первый ноутбук с 5.4-дюймовым экраном на базе данного уникального ЦП. Новый Intel Core 2 Extreme X9000 произведен по 45-нанометровому техпроцессу, использует 6 Мбайт кэш-памяти второго уровня и шину 800 МГц. Мало того, он отличается пониженным тепловыделением и поддерживает технологию Intel HD Boost. Что касается самого ноутбука Alienware Area-51 m15x, то в его конфигурации может быть использовано по желанию покупателя до 4 Гбайт оперативной памяти класса DDR2. Если говорить о графическом контроллере, то выбор ограничен тремя вариантами: NVIDIA GeForce 8600M GT, NVIDIA GeForce 8700M GT или NVIDIA GeForce 8800M GTX. В комплект войдет оптический привод с поддержкой Blu-ray. Цена базового варианта Alienware Area-51 m15x составляет $2150.

ПИТАЕМСЯ ПРАВИЛЬНО

Компания Seasonic представила новую линейку модульных блоков питания M12II. Они готовы к работе в режимах SLI и CrossFire, а старшая модель легко справляется с видеокартами новейшего поколения. В серию Seasonic M12II входят две модели мощностью 430 и 500 Вт. Они поддерживают последние платформы Intel и AMD, а также совместимы с более старыми моделями процессоров. Блоки питания Seasonic M12II имеют два PCI-E-разъема, которые подойдут к любой видеокарте NVIDIA или ATI. Это отличное решение для домашней системы на Windows Vista или игрового компьютера. Блоки питания M12II удовлетворяют требованиям 80 PLUS, имеют компенсацию коэффициента мощности в 99%. Конструкция на основе двойного прямоходового преобразователя и качественные алюминиевые конденсаторы с твердым электролитом повышают надежность и эффективность работы линейки M12II. Во всех 4-пиновых разъемах используется удобная конструкция EasySwap, позволяющая легко подключать периферийные устройства. Кабели экранированы, они не будут занимать место в корпусе, улучшая циркуляцию воздуха. Кроме того, в линейке M12II используется технология Smart & Silent Fan Control [S2FC], оптимизирующая работу вентилятора.

БРОНЕБОЙНЫЙ ВИНТ

Внешние мобильные накопители для многих стали спасением. Не всегда можно перенести на флешку необходимое количество информации, особенно если речь идет о фильмах, музыке, фотографиях. Единственным недостатком внешних дисков является низкая устойчивость к механическим повреждениям. Фактически внутри корпуса находится обыкновенный винчестер, а потому сильный удар может стать для него фатальным. Исправить ситуацию взялась компания Transcend. Эта марка настолько известна в нашей стране, что флеш-накопители с логотипом данной фирмы можно купить чуть ли не в каждом магазине. Весьма компактный (134x81x19 мм) и легкий (206 г) внешний диск Transcend HDD StoreJet 25 mobile использует прочный силиконовый корпус с двумя уровнями вибропоглощения. Таким образом, риск повреждения в процессе переноски и падения заметно снижается. Представители Transcend заявляют о соответствии вышеупомянутого носителя требованиям американского военного стандарта MIL-STD-810F. То есть он способен выдерживать падения с высоты до 122 см. Всего представлены две модели емкостью 160 и 250 Гбайт.

Текст: Евгений Попов

Третья попытка

Тестирование видеокарт серии ATI Radeon HD X3000

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

SAPPHIRE RADEON HD 3850
SAPPHIRE RADEON HD 3850 ULTIMATE
SAPPHIRE RADEON HD 3870
SAPPHIRE RADEON HD 3870 ATOMIC
SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2
SAPPHIRE RADEON HD 3650

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В первую очередь стоит отметить, что для сравнения производительности мы приводим результаты, полученные на картах NVIDIA GeForce 8600 GTS и NVIDIA GeForce 8800 GT. Для того чтобы показать разницу между различными поколениями плат от ATI, приводятся результаты для ATI Radeon HD 2900 XT. Тесты проводились с использованием операционной системы Microsoft Windows XP Professional SP2. Обусловлено это тем, что почти все игры и тесты написаны под API DirectX 9. Да и пока не так уж много геймеров играют под Microsoft Windows Vista. Конечно, со временем ситуация изменится. Что касается Crysis, то при работе с Microsoft Windows Vista был замечен сильный провал в производительности. Мы уже писали об этом в одном из прошлых номеров нашего журнала. В результате нами использовалась также Microsoft Windows XP Professional SP2. В остальном набор тестов был составлен в духе времени. Использовались синтетические бенчмарки 3DMark'05 и 3DMark'06, а также игровые тесты для S.T.A.L.K.E.R и Unreal Tournament 3. Версия установленных драйверов: Catalyst v. 8-43-1-071028a для видеокарт ATI и ForceWare v.169.02 для NVIDIA.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

В синтетических бенчмарках были получены достаточно интересные данные. В целом эти тесты говорят об истинной расстановке сил. Плата NVIDIA GeForce 8600GTS сильно уступает по скорости всем остальным – фактически это самый слабый адаптер, хотя отнести его к категории Low-End никак не получается. Основным соперником предстала NVIDIA GeForce 8800 GT. Интересно, что в режимах с использованием анизотропной фильтрации и антиалиасинга платы от ATI сильно отстают от своих конкурентов, причем это касается всех поколений. Конечно, и в Crysis наблюдалось доминирование NVIDIA GeForce 8800 GT, однако при увеличении разрешения разница, естественно, сглаживается. Обусловлено это не возможностями плат, а слишком высокой нагрузкой и значительными требованиями платформы. Сегодня даже самый мощный адаптер не может выдержать серьезных настроек этой игры. Наиболее интересными выглядят результаты тестирования в Unreal Tournament 3. Именно здесь можно наблюдать преобладание решений от ATI в режимах с использованием фильтрации и сглаживания.

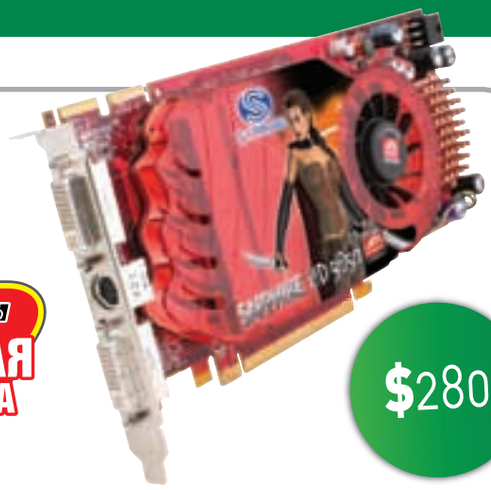
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР: 2.66 ГГц, Intel Core 2 Duo E6750
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА DDR2: Abit IP35 PRO (Intel P35)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА DDR3: MSI P35 Diamond (Intel P35)
ВИДЕОКАРТА: ATI Radeon HD 3870, 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК: 2x Samsung 80 Гбайт SATA II (RAID 0)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG GSA-H62N
БЛОК ПИТАНИЯ: ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА: Microsoft Windows XP Professional

Компания AMD планомерно расширяет линейку графических плат Radeon HD 3000. Ассортимент пополнился как высокопроизводительными решениями, так и моделями бюджетного сектора. Идя по пути наименьшего сопротивления, AMD даже выпустила карту на базе двух идентичных чипов. Правда, составить серьезную конкуренцию продукции марки NVIDIA она еще не может.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Говоря об инженерных новшествах, следует помнить о том, что все ключевые характеристики архитектуры были соблюдены и при разработке чипа RV670, на основе которого на данном этапе строятся все платы линейки. Ядро базируется все на той же унифицированной архитектуре. В ее основе лежит специализированный Dispatch-распределитель, призванный разделить потоки данных между 64 независимыми суперскалярными потоковыми процессорами. Каждый из них содержит пять модулей обработки и отдельный сектор ветвлений. В общем и целом мы получаем уже знакомые нам по предыдущей архитектуре 320 унифицированных процессоров. Если не слишком углубляться в сферу инженерных деталей, то изготовитель заявил потактовую производительность топовой платы на уровне ATI Radeon 2900XT. В результате мы имеем не эволюцию, а замену старых плат на более совершенные. При том что RV600 использовал 700 млн транзисторов, в RV670 их количество было сокращено до 666 млн. И это при сохранении уровня производительности и введении ряда специфических новшеств. Нельзя не упомянуть о переходе на 55-нанометровый техпроцесс. Таким образом уменьшается уровень энергопотребления и, как следствие, тепловыделения, что рождает новые возможности для энтузиастов и оверклокеров. Дизайн ядра предусматривает 256-битную шину памяти с внутренней 512-битной кольцевой шиной. Отметим, что в прошлом поколении использовался более широкий интерфейс (512 бит при 1024 бит кольцевой шины), однако падение производительности за счет этого было компенсировано особенностями RV670. Непонятно, что двигало инженерами при сознательном понижении уровня качества, но, скорее всего, дело в маркетинговой специфике. Во время анонса специалисты компании AMD упирали также на наличие технологии энергосбережения Power Play, которая ранее использовалась только для мобильных процессоров категории ATI Mobility Radeon HD 2300, HD 2400 и HD 2600. Такая опция предусматривает намеренное снижение тактовой частоты работы чипа при снижении нагрузки и обесточивание некоторых элементов графической подсистемы. В общем и целом функция полезная, однако на количество денежных знаков, которые придется заплатить за электричество, вряд ли в итоге повлияет. Остается сказать о главном. Платы третьего поколения поддерживают работу не только DirectX 10.1, но и Shader Model 4.1. Мало того, платы готовы работать с новым интерфейсом PCI Express 2.0. Таким образом, новые платы от ATI и AMD готовы к техническому прогрессу – дело за производителями игр. Как можно видеть из названия адаптеров нового поколения, в руководстве компании решили изменить систему нумерации. Теперь внутри одной категории названия отличаются только предпоследней цифрой в четырехзначном коде, а не второй, как это было раньше. Таким образом, ATI оставляет пространство для модификаций (две последние цифры в названии), а также избавляется от опостылевших постфиксов наподобие XT или XTX. После поставки первых партий на рынок цена каждой марки увеличилась на 100–150 долларов относительно заявленных. Этот рост был обусловлен слишком малым объемом выпущенных моделей графических адаптеров, хотя, конечно, и новогодние праздники внесли свою лепту.

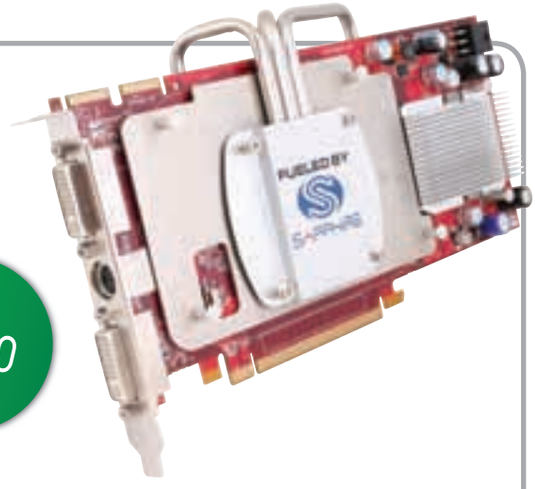


$280

SAPPHIRE RADEON HD 3850

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	ATI RV670
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	320
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	670 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	256 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	830 (1660) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

Видеокарта Sapphire Radeon HD 3850 оснащена однослотовой системой охлаждения, что сильно повышает сферу ее использования. Конечно, в корпусе формата barebone она вряд ли поместится, но значительно сэкономит место и не будет слишком мешать циркуляции воздушных потоков в системном блоке. Система охлаждения закрывает большую часть текстолита. Чуть выше вентиляторной части расположен игольчатый медный радиатор, который контактирует непосредственно с силовыми элементами. Если говорить о подсистеме питания, то плате хватит всего одного шлейфа PCI-E от блока питания. Учитывая небольшие потребности RV670, можно сказать, что этого хватит с лихвой. Память собрана на восьми схемах производства Samsung. Все чипы также контактируют с медным основанием кулера.

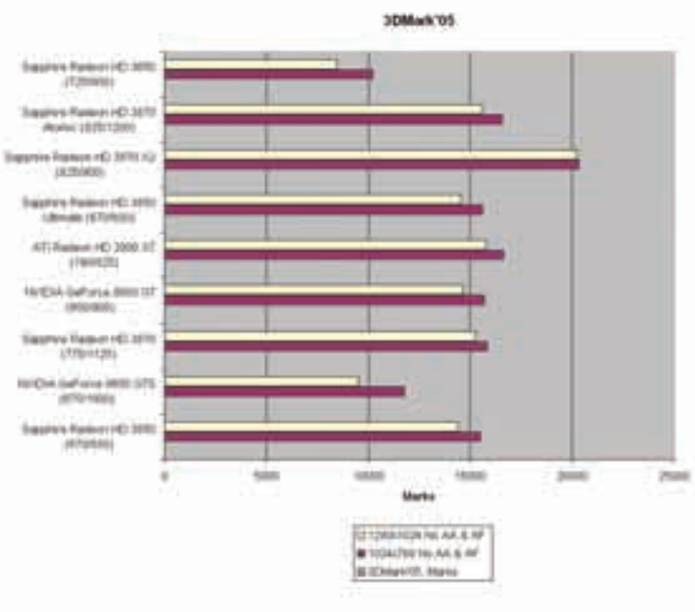


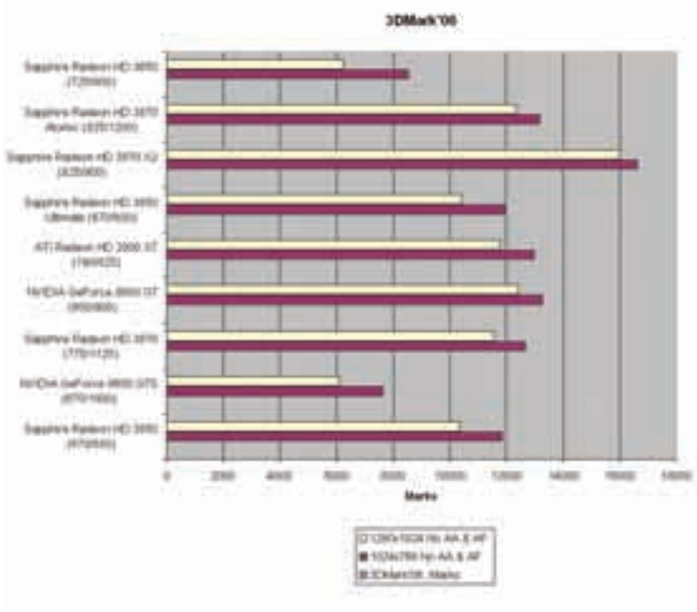
$300

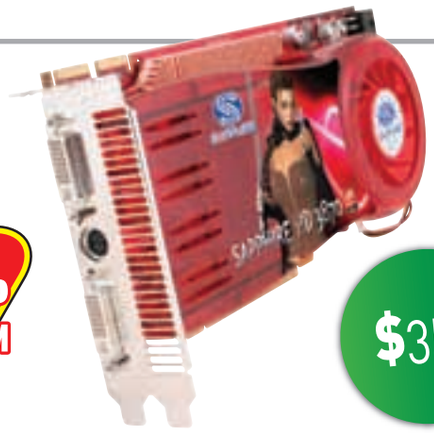
SAPPHIRE RADEON HD 3850 ULTIMATE

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	ATI RV670
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	320
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	670 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	830 (1660) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ ИНТЕРФЕЙС:	PCI Express 2.0
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

Несмотря на то что частоты на Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate не были повышены производителем, не стоит забывать о пассивной системе охлаждения. Тепловой режим соблюдается даже в режиме тяжелых нагрузок. Охладитель устроен весьма интересным образом. Практически всю лицевую часть покрывает алюминиевая пластина с медной вставкой, которая контактирует с процессором. От медного основания на обратную сторону текстолита направлены три алюминиевые тепловые трубки. Таким образом, считать плату однослотовой не слишком разумно – вместе с охлаждением она чуть толще Sapphire Radeon HD 3870. Во время работы радиатор нагревается весьма значительно, так что не помешает установить дополнительный вентилятор в корпус.







ВЫБОР РЕДАКЦИИ

$350

SAPPHIRE RADEON HD 3870

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	ATI RV670
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	320
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	775 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	1125 (2250) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

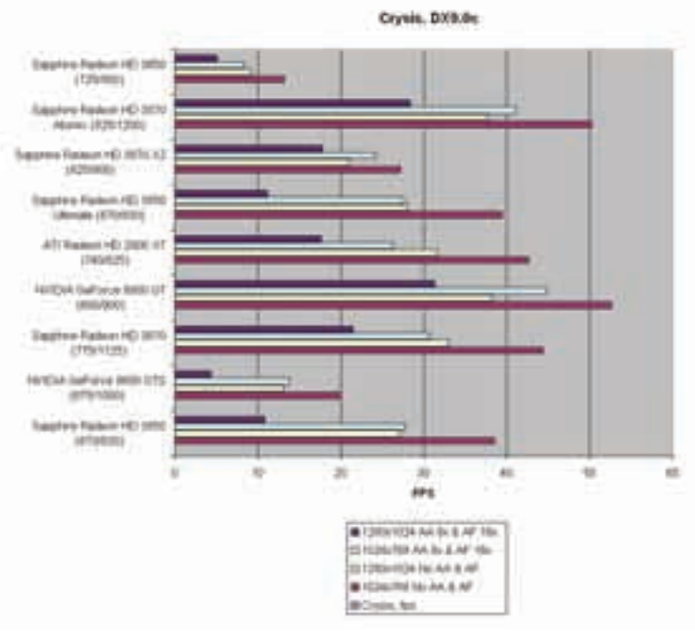
Видеокарта Sapphire Radeon HD 3870 не смогла избежать двухслотовой системы охлаждения. Но это и неплохо, поскольку нагретые слои воздуха не остаются в корпусе, а выбрасываются за его пределы. Кулер сильно напоминает тот, что устанавливался на ATI Radeon X1950XTX. Потребляет такая карта практически столько же, сколько NVIDIA GeForce 8800 GTS, но использует лишь один разъем для подключения шлейфа PCI-E от блока питания. А вот уровень шума нас не порадовал – практически так же работает NVIDIA GeForce 8800 GTX, чей охладитель не в пример массивнее и эффективнее. Расстраивает то, что ATI достигла значительных высот в плане инженерной мысли, но так и не смогла обеспечить платы достойным, тихим охлаждением. Возможно, сторонние производители предложат более приемлемый вариант.

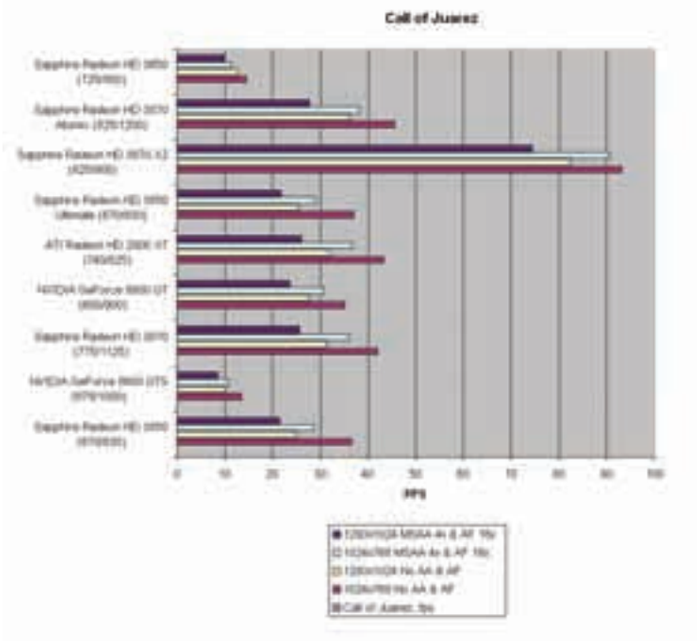
$600

SAPPHIRE RADEON HD 3870 X2

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	2x ATI RV670
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	2x 320
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	775 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	2x 512 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	900 (1800) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	2x 256 бит
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

Двухчиповая видеокарта Sapphire Radeon HD 3870 X2 работает с использованием технологии CrossFire, реализованной аппаратно. Все необходимые линии PCI Express и соединительный мост собраны прямо на плате. В результате Sapphire Radeon HD 3870 X2 не использует ресурсы системной платформы и не требует специальной поддержки со стороны программного обеспечения. Новые возможности технологии CrossFireX обеспечивают работу тандема из двух Radeon HD 3870 X2 или четырех одноядерных видеокарт. На плате установлено в общей сложности 1024 Мбайт памяти GDDR3. Для этого потребовалось 16 чипов производства Samsung с временем доступа 1 нс. Такое значение соответствует 1000 МГц. Номинальная же частота работы памяти составляет 900 МГц.





$115

SAPPHIRE RADEON HD 3650

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	ATI RV635
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	120
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	725 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	256 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	800 (1600) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	128 бит
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

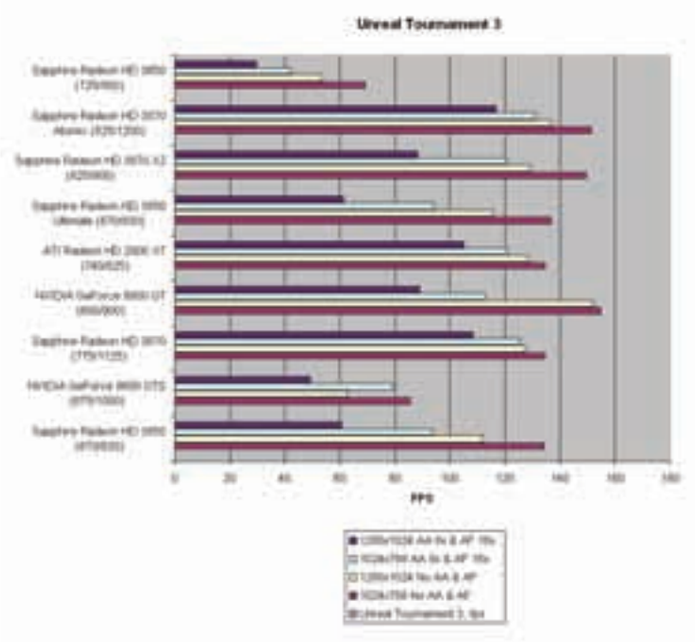
Графическая плата Sapphire Radeon HD 3650 является альтернативой Sapphire Radeon HD 2600: то же количество потоковых процессоров, та же шина памяти. Желание выпустить такую же плату, но на 55-нанометровом процессоре понятно – больше возможностей для разгона и меньшее тепловыделение. Несмотря на принадлежность к бюджетному сектору, плата Sapphire Radeon HD 3650 оснащена неплохой системой охлаждения. Производитель установил массив, состоящий из тонкого медного радиатора закрытого типа с турбиной. Радиатор занимается охлаждением не только графического чипа, но и микросхем памяти. Сами чипы стандарта GDDR3 находятся на лицевой стороне. Их всего четыре шутки. Они изготовлены компанией Samsung и обладают временем отклика 1 нс, что соответствует частоте работы 1000 (2000) МГц.

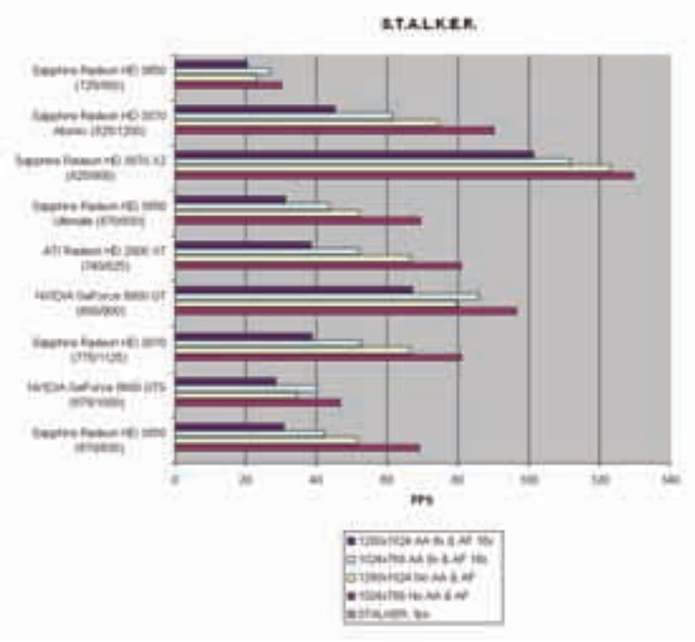
$350

SAPPHIRE RADEON HD 3870

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:	ATI RV670
ЧИСЛО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	320
ЧАСТОТА РАБОТЫ ЧИПА:	825 МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт GDDR4
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ:	1200 (2400) МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
ТЕХПРОЦЕСС:	55 нм

Компания Sapphire подготавливает линейку эксклюзивных продуктов для энтузиастов под общим названием Atomic. Первой ласточкой стала видеокарта Sapphire Radeon HD 3870 с использованием оригинальной системы охлаждения Vapor-X. Помимо этого, чип и память подверглись значительному разгону. Следует также отметить, что плата поставляется в стильном алюминиевом чемоданчике. Оригинальный кулер Vapor-X отличается повышенной эффективностью и низким уровнем шума. Вся конструкция занимает один слот расширения и не создаст препятствий для установки нескольких видеокарт в конфигурации CrossFireX. В наборе поставляется помимо стандартного комплекта купон для активации трех игр из пакета Black Box, ваучер на приобретение еще одной игры по цене 30 долларов, а также моддерская лампа для подсветки корпуса.





ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

SVEN MS-905

РЕДКИЙ ВИД

КОЛОНКИ ДЛЯ ДОМА

Трехканальная акустика (схема 2.1: сателлиты и сабвуфер) до сих пор пользуется спросом. Еще бы: такие колонки занимают совсем немного места на столе, а звук дают весьма недурственный. Да еще и с мягким басом! Именно поэтому производители неустанно совершенствуют свои акустические системы и выпускают в продажу все новые и новые модели.
На самом деле компания SVEN представила сразу целую линейку акустических систем среднего уровня. Это шесть моделей: MS-960, MS-970, MS-900, MS-905, MS-915 и MS-920.

САБВУФЕР

Материал сабвуфера иной – для корпуса была использована традиционная ДСП. Очень часто такие колонки хитрющие маркетологи выдают за деревянные. Это почти так, ибо цельное дерево при изготовлении компьютерной акустики применяется крайне редко. А ДСП – это всего-навсего прессованная древесная стружка (древесно-стружечная плита). Она дает более широкий спектр воспроизводимых частот и обеспечивает работу колонок на большой громкости без искажений.
На лицевой стороне сабвуфера расположен динамик. Короткая фазоинверторная труба находится сбоку. Сабвуферы такой конструкции используют звук, исходящий от тыла динамика. Труба в зависимости от формы, диаметра и сечения ведет себя подобно диффузору, являясь источником звуковых колебаний.

САТЕЛЛИТЫ

Колонки MS-905 были выбраны за свой довольно интересный и необычный вид, а также за самый крохотный сабвуфер и сателлиты. Конечно, размер сказывается и на выходной мощности, и на качестве звучания. Из заявленных 22 Вт один десяток приходится на низкочастотный динамик, а оставшиеся 12 Вт делят между собой маленькие однополосные сателлиты.
Их корпус сделан не из дерева или ДСП, как ожидалось, – тут он пластиковый и прозрачный. Сквозь него можно рассмотреть проволочки и средних размеров динамики. Такой материал уже давно применяется многими известными производителями акустических систем в моделях среднего и высшего ценовых диапазонов. Потому в теории звучание от этого хуже не станет.

ЗВУК

Регулировка уровня громкости и тональности осуществляется на обратной стороне сабвуфера. На первый взгляд это неудобно. Между тем следует лишь раз подобрать приемлемый уровень (максимальный!), а затем все манипуляции производить программным путем из Windows. В этом очень помогают мультимедийные клавиатуры (например, из линейки ТМ производства SVEN) с кнопками регулировки громкости звука. К слову, пульт ДУ в комплекте MS-905 не предусмотрен, да и, честно говоря, он там не нужен.
Громкость воспроизведения у MS-905 небольшая. Но что мне понравилось у этой акустики, так это отсутствие искажений на максимальном уровне громкости. Такое встречается действительно редко! Бас мягкий, средние и высокие частоты проигрываются довольно отчетливо. Для домашнего компьютера в самый раз.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ СИСТЕМЫ:
22 Вт (RMS) (сабвуфер 10 Вт; сателлиты 2x6 Вт)

ДИАМЕТР ДИНАМИКА (САБВУФЕР):
137 мм

ДИАМЕТР ДИНАМИКА (САТЕЛЛИТЫ):
63 мм

СОПРОТИВЛЕНИЕ (САБВУФЕР):
4 Ом

СОПРОТИВЛЕНИЕ (САТЕЛЛИТЫ):
6 Ом

МАГНИТНОЕ ЭКРАНИРОВАНИЕ:
есть

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ (САБВУФЕР):
50–140 Гц

ДИАПАЗОН ЧАСТОТ (САТЕЛЛИТЫ):
140–20 000 Гц

РАЗМЕРЫ (САБВУФЕР):
212x221x239 мм

РАЗМЕРЫ (САТЕЛЛИТЫ):
80x190x80 мм

МАССА:
4,2 кг

ЦЕНА:
39$

Текст: Антон Большаков

Sennheiser RS-130

АБСОЛЮТНЫЙ СЛУХ

НАУШНИКИ ДЛЯ ДОМА

Даже самое маленькое семейство имеет особенность раздражаться, когда громкость телевизора выкручена на полную катушку, а из компьютерной акустики доносятся звуки выстрелов и взрывов. Сохранить мир в семье помогают хорошие наушники. В идеале – беспроводные. Правда, хорошие наушники класса Hi-Fi купить непросто. В качестве рекомендации дадим ориентир на продукцию марки Sennheiser. Семейство под грифом RS позиционируется как домашние беспроводные наушники с высокими звуковыми характеристиками.

ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

Специально для теста была выбрана модель RS-130 со встроенным surround-процессором, который генерирует расширенное пространственное звуковое поле. Ее рекомендуется подключать к современным домашним кинотеатрам. Возможен также вариант соединения с игровым ПК. Но в случае с компьютером может пострадать качество звука – беспроводные адаптеры и блок питания создают сильные помехи. Особенность модели – самообучающееся устройство регулировки уровня, гарантирующее постоянное воспроизведение звука в наушниках с оптимальной громкостью.

ЗА И ПРОТИВ

Пользоваться наушниками без проводов чрезвычайно удобно: на голове их практически не ощущаешь – настолько мал их вес. По заявлениям производителя, связь держится на расстоянии до 150 м. Процедура зарядки максимально упрощена: достаточно повесить наушники на подставку. При этом не имеет значения, какой стороной вешать наушники, передатчик сам определит нужную полярность. Кроме настольного расположения передатчика есть возможность крепления его на стену, для чего на задней панели его предусмотрен паз.

ЗВУК

Динамики дают чистую и проработанную в деталях звуковую картину. Низкие частоты особенно хороши. Есть здесь и поддержка технологии SRS Headphones. Создана она для извлечения пространственной информации из аудиосигнала и восстановления первоначального трехмерного звукового поля. Звук и правда становится объемным!

БАЗОВАЯ СТАНЦИЯ

На передней панели базовой станции расположено несколько индикаторов и пара переключателей. С помощью них можно сменить радиоканал или выключить режим объемного звучания. На самих наушниках также есть регулятор громкости, кнопка автоматического поиска канала и переключатель для выключения питания.

Контакты разъема и переходника позолоченные. На излишне высокий или, наоборот, слишком низкий уровень сигнала передатчик отвечает миганием соответствующего индикатора. Звуковая сигнализация оповещает о неполадках, будь то выход за пределы действия передатчика или снижение заряда в аккумуляторах. Также если в течение нескольких минут на базовую станцию не приходит звуковой сигнал, наушники напоминают своему владельцу коротким сигналом, что хорошо бы отключить питание или установить их на подзарядку.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ТИП	открытые радионаушники
ВОСПРОИЗВОДИМЫЕ ЧАСТОТЫ	18–21000 Гц
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ	104 дБ
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ	150 м
МОДУЛЯЦИЯ	FM-стерео
РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ	есть
ЧАСТОТА ПЕРЕДАЧИ	863.25–864.7 МГц
ВРЕМЯ РАБОТЫ	20–25 ч
ШТЕПСЕЛЬ	3.5/6.3 мм
ЦЕНА	173$

железный FAQ

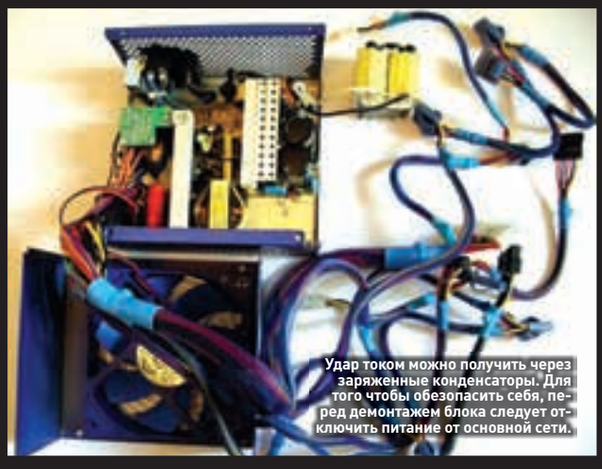
Дотрагиваться до контактов заряженного конденсатора большой емкости опасно для жизни. При ударе таким током можно потерять сознание или, того хуже, угодить в больницу. Исход зависит от емкости конденсатора. Именно поэтому разбирать БП без причины я бы не рекомендовал. В остальном системный блок как конструктор. Собирай как вздумается, если не включается, пробуй по-иному.

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории

Скажите, правда ли, что разбирать отключенный от сети блок питания опасно для жизни? Какие меры предосторожности существуют? Например, резиновые медицинские перчатки подойдут? А какие конкретно элементы блока питания могут представлять опасность?

С уважением, gtx47

Главное, что тебе следует запомнить, – не разбирай подключенные к сети электроприборы. Отключенные от сети элементы серьезной опасности для жизни не представляют. Удар током можно получить через заряженные конденсаторы. Для того чтобы обезопасить себя, перед демонтажем блока следует отключить питание от основной сети. Далее системная плата сама разрядит конденсаторы. Это можно будет наблюдать через лампочку питания на материнской плате. Через пару минут снимай блок и приступай к разборке. Перед самой процедурой лучше на всякий случай надеть резиновые перчатки и исключить возможность участия статического электричества. Следует прикоснуться к заземляющему источнику, чтобы избавиться от заряда статического электричества, не надевать шерстяных вещей, а лучше приобрести специальный антистатический браслет. Зачастую небольшой разряд может покалечить чувствительное оборудование – касается это работы с любым элементом ПК, не только с блоком питания.



Удар током можно получить через заряженные конденсаторы. Для того чтобы обезопасить себя, перед демонтажем блока следует отключить питание от основной сети.

Здравствуйте! Поддерживает ли NVIDIA GeForce 8500 GT игры DirectX 10?

Влад Карпекин

Привет! Да, вся восьмая серия видеокарт NVIDIA GeForce поддерживает DirectX 10. Само собой, девятая серия также будет работать с этим API. Из графических адаптеров марки AMD последнее поколение DirectX поддерживают вторая и третья серия Radeon HD. Надо сказать, что они умеют работать даже с DirectX 10.1. Его выход запланирован на лето 2008 года в составе дистрибутива Windows Vista SP1. К сожалению, NVIDIA до сих пор не подтвердила поддержку этого стандарта со своей стороны.

Здравствуйте! Какой процессор лучше: AMD Phenom 64 9500 или Intel Core 2 Quad Q6600? Которая из видеокарт быстрее: Radeon HD 2900 XT или GeForce 8800 GTS? Интересует также эффективность систем охлаждения упомянутых графических адаптеров. В Сети на одних сайтах в тестах быстрее HD 2900 XT, а на других – 8800 GTS.

С уважением, Afrikanec

Если выбирать между этими процессорами, я бы рекомендовал Intel Core 2 Quad Q6600. Ибо в архитектуре новых процессоров AMD присутствует ошибка в блоке TLB L3-кэша. Дабы исправить это недоразумение, производители материнских плат отключают структуру TLB, что приводит к 10-процентному снижению производительности. Скорее всего, производительность системы в целом снижается за счет ухудшения скоростных характеристик подсистемы памяти и/или L3-кэша контроллера памяти процессора.
Что до видеокарт, то работают они приблизительно на одном уровне. Разницу в 5%, которую ты можешь заметить в различных тестовых приложениях, почувствовать в процессе игры весьма сложно. Об эффективности системы охлаждения тоже говорить затруднительно – в номинальных режимах работы они обе справляются с поставленной задачей.

Почему DirectX 10 тормозит даже на самых мощных компьютерах по сравнению с DirectX 9?

Afgan

Все на самом деле очень просто. Когда игра работает с DirectX 10, она пытается воссоздать куда больше эффектов, нежели с DirectX 9. Кроме того, в процессе обработки изображения используется гораздо больше системных ресурсов, благодаря чему картинка получается более реалистичной. Именно поэтому у некоторых геймеров Crysis не тормозит с максимальными настройками графики. Если же им установить Windows Vista с DirectX 10, ситуация изменится кардинальным образом.

Я недавно установил с вашего диска драйверы Catalyst 7.12. Теперь в Test Drive Unlimited, когда включаешь четырехкратный режим сглаживания, игра сильно тормозит. На старой версии драйверов такого не было! Как можно решить эту проблему?

Вариант номер один: возможно, в свежей версии драйвера разработчики переработали алгоритм сглаживания. Теперь картинка выглядит значительно лучше, но скорость прорисовки снизилась на десяток FPS.
Вариант номер два: новые драйверы установились со стандартными настройками, и теперь система производит полноэкранное сглаживание или же работает исключительно на качество. Решение одно – пройдись по настройкам драйвера и подбери параметры, при которых игра не будет тормозить в режиме четырехкратного сглаживания.

Подскажите, пожалуйста, как правильно установить звуковую карту.

Дима Лукичов

На самом деле очень просто! Выключаешь ПК, снимаешь крышку системного блока и устанавливаешь звуковую карточку в свободный разъем PCI. Не забудь закрепить плату винтом на корпусе компьютера. Затем включаешь ПК и дожидаешься загрузки ОС. Система сама опознает новое оборудование и, возможно, попросит диск с драйверами. Обычно он идет в комплекте со звуковой картой. После установки драйверов останется перезагрузить компьютер.

Моя видеокарта Radeon HD 2900 XT 512 Мбайт греется до 55 градусов. Думаю, из-за этого вылетают

некоторые игры. Например, Call of Duty 4. В обычном же режиме сразу после включения компьютера температура составляет 50 градусов. Я пробовал увеличить скорость вращения вентилятора видеокарты с помощью Riva Tuner, но ничего не вышло. Слышал, что можно увеличить скорость из BIOS, но найти там нужные параметры я не сумел.

Сергей

На самом деле 55 градусов для видеокарты – это немного. Проблема нестабильной работы в другом! Увеличить же скорость вращения вентилятора можно как раз из Riva Tuner, в BIOS таких опций нет. Попробуй для начала прочистить радиатор и вентилятор на видеокарте от пыли. Штатная система охлаждения обязана обеспечивать бесперебойное функционирование видеокарты в номинальном режиме.

Объясните, как поставить Windows на RAID 0. Посмотрел инструкцию, настроил контроллер RAID, сделал дискетку с драйверами. Когда устанавливал систему, нажал F2, но мастер установки сказал, что дисков попросту нет. Как быть?

Автор неизвестен

Устанавливать Windows на RAID-массив несложно, но довольно утомительно. Дело в том, что системе перед установкой нужно получить специальный драйвер для RAID-контроллера. Обычно он есть на диске в комплекте с материнской платой. В самом начале установки системы следует нажать F2, дабы установить специальный драйвер RAID, а затем выбрать инсталляцию с гибкого диска. Если система не видит драйвер, значит что-то сделано не так. Возможно, на дискете попросту появились сбойные сектора.

Привет всей редакции журнала «РС ИГРЫ»! У меня проблема с оперативной памятью. Утилита CPU-Z версии 1.44 показывает, что частота памяти DDR2-800 составляет 746.2 МГц. Я думаю, должно быть 800 МГц. Можно ли это как-то исправить? Заранее спасибо.

Артем из Перми

И тебе привет, Артем. Ты прав, память должна работать на частоте 800 МГц. Попробуй зайти в BIOS материнской платы (кнопка Del сразу после включения компьютера) и выбрать пункт Load BIOS defaults. Возможно, все дело в низкоуровневых настройках. Если это не поможет, попытайся обновить BIOS.

Здравствуйте! Купил лицензионный диск Test Drive Unlimited. При установке все идет нормально, но, когда я запускаю игру, выскакивает ошибка: «Данные лицензии не записываются, обратитесь в бюро для дальнейшей информации». Переустанавливал игру много раз – не помогает! У меня стоит Windows Vista. В чем проблема?

Максим Думбрава

Мы уже много раз говорили, что по вопросам установки игр лучше всего обращаться непосредственно в техническую службу издателя на территории России. Лучше них уж не поможет никто! Локализацией Test Drive Unlimited занималась компания «Акелла». Вся контактная информация, как правило, есть на оборотной стороне коробки с диском.

Купил на днях новый компьютер с Windows Vista. Сразу же хотел поставить Windows XP, но данная операционная система не ставится. В самом начале установки мне говорят, что эта версия Windows устарела. Как так?

Автор неизвестен

Все верно. Установить Windows XP поверх Windows Vista не получится. Единственно верный способ – отформатировать винчестер и установить Windows XP на чистый диск. Если вдруг захочется Windows Vista, ее можно будет проинсталлировать следом и даже заставить работать обе системы поочередно.

Здравствуйте! Подскажите, в чем проблема? У меня стоит AMD Athlon 64 X2 5200+, материнская плата Biostar TF570 SLI, две планки оперативной памяти DDR2-800 по 1 Гбайт, видеокарта ASUS EN8500GT SILENT/HTP/512MB. С такой конфигурацией в Need For Speed ProStreet на максимальных настройках без сглаживания при разрешении 1024x768 точек количество кадров варьируется от 17 до 30. Подскажите, пожалуйста, в чем может быть проблема? Заранее спасибо.

Миша Черемухин

Привет! А проблемы, собственно, нет. В своем большинстве скорость в компьютерных играх обеспечивает видеокарта. Упомянутая ASUS EN8500GT SILENT/HTP/512MB не способна обеспечить оптимальное быстродействие в Need For Speed ProStreet. Для этой игры нужна как минимум NVIDIA GeForce 8600. Идеальным вариантом будет NVIDIA GeForce 8800 GT.

Мне очень нравится ваша рубрика! Всегда читаю ее с удовольствием, а теперь решил и написать. Дело в том, что я летом купил компьютер, но он уже осенью начал издавать странные звуки! Они напоминают мне мой первый компьютер примерно 1993 года выпуска. В одном номере я прочитал, что это может быть жесткий диск. Еще я пользовался вашими советами по снижению шума привода. Но и без него сам системный блок работает очень шумно, а индикатор температуры показывает примерно 41 градус. Внутри корпуса установлены два небольших кулера. Для снижения шума и температуры я пылесосил системный блок внутри. Это помогло ненадолго. Стоит ли отдать системный блок в сервисный центр, или можно что-то еще сделать самому?

С уважением, -=ChPokE=-

Кратковременные щелчки и шуршание может издавать жесткий диск. Это нормально. Что до системного блока – скорее всего, общий уровень шума поддерживают в совокупности все вентиляторы, кулеры и блок питания. С этим ничего не поделать. А 41 градус для внутреннего пространства системного блока – хороший показатель.

Почему в новых драйверах Catalyst не улучшают производительность в Crysis и не решают проблему с выпадением текстур?

Признаться, ответить за разработчиков не может ни одни сотрудник редакции. Возможно проблема в аппаратной части видеоплат. Но скорее всего выпадение текстур вызывает несовместимость драйвера с конкретной версией игры. Надеюсь, решение появится с выходом нового патча или свежей версии драйвера.
Что касается производительности. Увеличить ее в какой-то конкретной игре невозможно. Реально лишь оптимизировать код для всех приложений. Это может дать примерно 5% быстродействия. Или же заточить настройки под конкретную игру. Это уже нечестный метод, ибо большая скорость будет достигаться в ущерб качеству изображения.
А потому оптимальным вариантом для Crysis будет снижение уровня графических настроек или апгрейд компьютера. Хотя даже на мощных конфигурациях эта игра умудряется тормозить.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Настройка видеокарты NVIDIA

Простой покупкой новой видеокарты проблему с тормозами в играх не решить, графический адаптер еще предстоит настроить. Иначе ты рискуешь растерять львиную долю производительности из-за неправильно выставленных параметров сглаживания, фильтрации и мультидискретизации.

ШАГ 1

После установки нового графического адаптера и включения компьютера первым делом необходимо проинсталлировать драйверы. Взять их можно с диска из комплекта видеокарты, с нашего компакт-диска или из интернета (сайт www.nvidia.ru). Настоятельно рекомендую последний вариант, ибо только на сайте можно найти самую свежую и актуальную версию.

ШАГ 2

После перезагрузки необходимо щелкнуть правой кнопкой мышки в области рабочего стола и выбрать пункт «Панель управления NVIDIA». При первом запуске мастер настройки обязательно спросит, в каком режиме следует запуститься: в стандартном или расширенном. Рекомендую расширенный режим. Только там будут доступны все параметры 3D-режима.

ШАГ 3

Самый первый раздел в появившемся окне – «Регулировка параметров цвета для видео» нужен для изменения цвета и тона изображения в момент воспроизведения роликов и DVD. Для регулировки гаммы во всех режимах есть пункт «Регулировка параметров цвета рабочего стола». В большинстве случаев для корректной настройки достаточно воспользоваться помощью мастера цветовой оптимизации.

ШАГ 4

Если у тебя нет ЖК-монитора в разделе «Регулировка положения экрана ЭЛТ», откалибруй изображение программным путем. Изменить разрешение экрана можно в разделе «Изменение разрешения». Если у тебя нет драйвера для монитора, а дисплей имеет нестандартный размер, поможет «Управление пользовательским разрешением». Там ты задашь практически любой режим работы экрана.

ШАГ 5

Теперь перейдем к настройкам графики. Их можно найти в разделе «Параметры 3D». Если ты совсем ничего не понимаешь в параметрах сглаживания, фильтрации и мультисемплинга, рекомендую воспользоваться регулировкой настроек изображения с просмотром. В этом разделе пользователю доступно всего три варианта работы видеокарты: производительность, баланс и качество. Остальным же следует отметить пункт «Расширенные настройки 3D-изображений» и щелкнуть «Перейти».

ШАГ 6

Начнем с вкладки «Глобальные параметры». Тут все пункты делятся на два типа. В одних мы активируем функцию или же отдаем это право игровым приложениям, в других – определяем, в каком режиме она будет функционировать. Имеет смысл сглаживание и анизотропную фильтрацию отдать на откуп играм. Так или иначе в их настройках есть эти параметры. Рекомендую включить тройную буферизацию и потоковую оптимизацию.

ШАГ 7

На вкладке «Программные настройки» ты можешь задать индивидуальные настройки для любой программы. Например, для получения большего числа баллов в 3Dmark'06 имеет смысл пожертвовать качеством изображения в угоду производительности. А вот в какой-нибудь интересной игре можно поступить наоборот. Процедура индивидуальной настройки довольно проста – из первого списка выбирается приложение, а затем чуть ниже определяются графические настройки.

ШАГ 8

Последний раздел – контроль температуры. В новых версиях драйверов он отключен и требует установки NVIDIA nTune. Если эта утилита не установлена, драйвер предложит перейти на страницу загрузки. В принципе следить за состоянием видеокарты довольно интересно, да и потребляет nTune не так много ресурсов.

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Вся правда о nVidia G92

В прошлом номере журнала ты мог ознакомиться со всеми тонкостями чипа компании AMD RV670. Теперь пришло время рассказать всю правду о конкурирующем с ним решении – чипе nVidia G92.

Новинка создана на архитектуре видеокарт восьмого поколения GeForce (ядро G80). В отличие от 55-нанометрового чипа AMD RV670 G92 производится по 65-нанометровым нормам на мощностях TSMC. В результате эволюционного развития G92 унаследовал все особенности G80, которые позволяли последнему долгое время быть самым производительным графическим ускорителем. Среди них унифицированная шейдерная архитектура, полная поддержка DirectX 10 и Shader Model 4.0, метод сглаживания CSAA. Интересным нововведением стала поддержка интерфейса PCI Express 2.0, при использовании которого повышается пропускная способность шины. Версия 2.0 совместима с версиями 1.x, и видеоадаптеры смогут функционировать как с обновленным интерфейсом, так и с устаревшим. В чипе G92 есть 16 блоков ROP, 56 и 64 текстурных блоков, 112 и 128 потоковых процессоров у 8800GT и 8800GTS соответственно. Чтобы снизить стоимость производства, шина памяти была уменьшена до 256 бит. Теперь она состоит из четырех 64-битных контроллеров. Лишь для младшей модели линейки, 8800GS, было сделано исключение, и она обзавелась 192-битной шиной.

На всех карточках устанавливается память типа GDDR3, которая работает на частотах от 1400 (256 Мбайт – версия 8800GT) до 1940 МГц (8800GTS). На текстолите платы расположен один SLI-разъем, который позволит объединить две карты для ускорения обработки изображения. Предусмотрена поддержка такого мультимедийного интерфейса, как HDMI, а также HDCP – технологии защиты медиаконтента. К сожалению, HDMI-разъемы в карте эталонного дизайна отсутствуют, однако часто в комплектации идет переходник с DVI (коих по умолчанию целых два) на HDMI. Следует отметить, что в отличие от видеокарт, основанных на чипе RV670, G92 не поддерживает передачу звука силами HDMI.

В качестве компенсации новый чип обучили аппаратному декодированию видео таких форматов, как VC-1 и H.264, при этом разгружая центральный процессор. Данный процесс возможен благодаря обновленной технологии PureVideo HD (аналог UVD от AMD), разработанной самой nVidia.

Кроме G92, американские инженеры трудятся еще над несколькими чипами: G94, G96 и G98. Как и G92, они будут выпускаться по 65-нанометровому техпроцессу. G94, G96 и G98 в полной мере поддерживают DirectX 10, PCI Express 2.0, PureVideo HD и передачу звука посредством HDMI. G94 (GeForce 9600GT) придет на смену флагману прошлой middle-end-линейки nVidia, 8600GTS. 9600GT будет иметь 64 потоковых процессора, шину шириной 256 бит. Объем GDDR3-памяти – 256 или 512 Мбайт. Частоты ядра, шейдерного домена и памяти – 650, 1625 и 1800 МГц соответственно.

О характеристиках видеокарт на базе чипов G96 и G98 ничего не сообщается, однако известно, что они заменят собой модели GeForce 8600GT, 8500GT и 8400. **PG**

ПРОБЛЕМЫ С ТЕРМОДАТЧИКОМ

Сразу после выпуска первых карт на чипе G92 в Сети появились множественные жалобы на неработающий датчик измерения температуры ядра у видеокарт с альтернативными системами охлаждения. Оказалось, что nVidia изначально встраивала необходимую микросхему в чип, однако по каким-то причинам температура не измерялась (либо измерялась неправильно), поэтому инженеры были вынуждены внедрить ее в контроллер кулера. Вследствие установки альтернативного охлаждения датчик пропадал и отследить изменение температуры было невозможно. По слухам, данный недочет nVidia планирует устранить с выходом новой ревизии чипа.

НОВАЯ ЛИНЕЙКА

С самого начала предполагалось, что девятитысячная линейка GeForce будет основана на поколении чипов G100. Чуть позже стало известно, что именно G92 явится ядром старших моделей девятой серии видеокарт nVidia, а G100 останется не у дел. Доподлинно известно, что флагманом линейки станет двухчиповое решение GeForce 9800 GX2. Каждый из чипов обладает 128-потоковыми процессорами и 256-битной шиной. Частота ядра составляет 600 МГц, 2x512 Мбайт памяти – 2000 МГц. Кроме того, видеокарта поддерживает режим SLI, так что любители запредельной скорости не останутся в стороне. Скорее всего, на рынке появятся одночиповые и куда более доступные модели GeForce 9800 GTX и GeForce 9800 GT для менее требовательных пользователей.

ВСЕ О 8800GS

Помимо моделей 8800GT и 8800GTS свет увидела еще одна видеокарта – GeForce 8800GS. Поначалу считалось, что адаптер будет распространяться лишь по OEM-каналам, но позже многие сторонние компании решились на его выпуск. Характеристики карты следующие. Ядро работает на частоте 550 МГц, GDDR3-память – на 1600 МГц, а шейдерному домену покорились 1375 МГц. Чтобы снизить себестоимость карты, шина была урезана до 192 бит, а объем памяти – до 384 Мбайт. Тем не менее можно встретить версии с 768 Мбайт памяти.

Разгон Intel Core 2 Duo E6750

При разгоне процессора многое зависит от прочих комплектующих системы: памяти, системной платы, охлаждения. Для разгона Intel Core 2 Duo E6750 мы использовали топовый продукт от компании Abit, а именно Abit IP35 Pro – платформу, предназначенную специально для энтузиастов. Если судить по характеристикам, то она обладает неплохим разгонным потенциалом и широким спектром дополнительных функций.

Компания Abit при разработке платформы на основе чипсета Intel P35 Express встроила несколько интересных функций, которые будут очень полезны для оверклокера. Речь идет о диагностическом дисплее Port 80 и переключателе на задней панели для сброса BIOS. В верхней части материнской платы находятся выносные кнопки питания и сброса. Таким образом, не приходится замыкать контакты вручную.

Система ввода/вывода BIOS оснащена специальной системой под названием µGuru. Здесь расположены все необходимые опции, начиная с мониторинга температуры и заканчивая калибраторами частот и вольтажа элементов ПК. Самое интересное, что µGuru автоматически разгоняет систему на незначительную величину.

Предложенный для разгона процессор является весьма популярной двухъядерной моделью как у геймеров, так и у энтузиастов. Мы производили тестирование с первоначальной версией BIOS 1.1 от 24 мая 2007 года, несмотря на то что Abit постоянно выпускает новые прошивки. Сам BIOS основан на коде от Award. Частоту системной шины можно изменять в пределах 200–600 МГц.

Несмотря на то что в нашем тестовом стенде установлена штатная система охлаждения, мы решили не менять кулер. При этом нам удалось достичь неплохих результатов. Система разгона была использована классическая – мы ограничились повышением частот процессора. Для этого ступенчато увеличивали частоту FSB. В качестве проверки на стабильность была использована следующая последовательность: запускалась Windows XP Professional SP2, далее система нагружалась игровым приложением в течение нескольких минут. Если никаких сбоев и артефактов выявлено не было, то частота или напряжение в зависимости от этапа эксперимента поднимались вновь. Предварительно BIOS выставила 333 МГц по шине. Без лишних манипуляций нам удалось довести этот порог до 400 МГц. Далее система отказывалась стартовать и висла уже на этапе диагностирования комплектующих. Тогда мы повысили напряжение на процессоре до 1.8 В, напряжение на чипсете – до 1.52 В. Множитель оставался прежним – x8. Его мы не трогали. Если до поднятия напряжений температура процессора составляла 52 градуса, то при достижении пиковых значений процессор нагрелся до 75 градусов. При этом частота FSB была равна 455 МГц, а итоговая частота процессора составила 3640 МГц. Возможно, после обновления BIOS результат был бы куда лучше. **PG**

РЕГУЛИРОВКИ BIOS ПЛАТЫ ABIT IP35 PRO

ЧАСТОТА FSB	133–600 МГц (шаг 1 МГц)
РЕГУЛИРОВКА МНОЖИТЕЛЯ	Да
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	Частота FSB x 1.0; 1.2; 1.25; 1.5; 1.66; 2.0
ЧАСТОТА PCIE	100–200 МГц (шаг 1 МГц)
НАПРЯЖЕНИЕ НА ПРОЦЕССОРЕ	1.325–1.895 В (шаг 0.010 В)
НАПРЯЖЕНИЕ ЦП	1.20–1.49 В (шаг 0.04 В)
НАПРЯЖЕНИЕ СЕВЕРНОГО МОСТА (MCH)	1.25–1.72 В (шаг 0.04 В)
НАПРЯЖЕНИЕ ЮЖНОГО МОСТА (ICH)	1.05–1.38 В (шаг 0.04 В)
НАПРЯЖЕНИЕ ПАМЯТИ	1.80–3.00 В (шаг 0.025 В)
ДИАПАЗОН ЗАДЕРЖЕК CAS	tCAS 4–6; tRCD 3–10; tRP 3–10; tRAS 9–24

СПЕЦИФИКАЦИИ

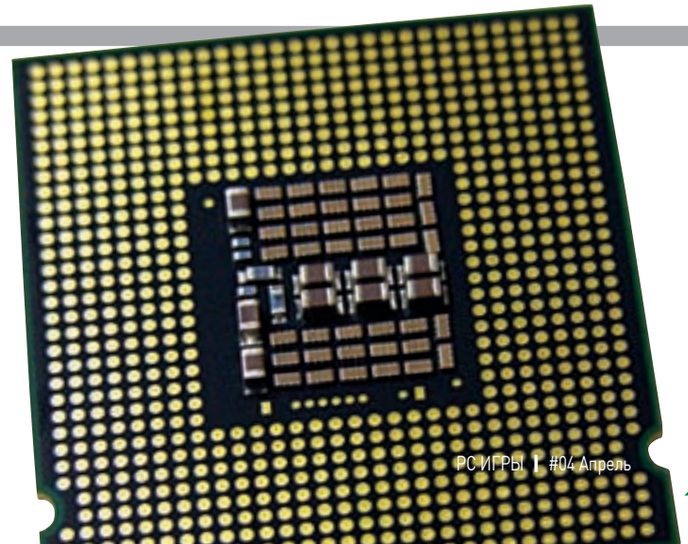
НАИМЕНОВАНИЕ ЯДРА	Conroe
ЧАСТОТА ЯДРА	2666 МГц
ЧАСТОТА ШИНЫ	1333 МГц
ОБЪЕМ КЭША L2	4096 Кбайт
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	65 нм
МНОЖИТЕЛЬ	8
ВОЛЬТАЖ	1.2/1.3 В
ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ	65 Вт
РАЗЪЕМ	LGA77

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Intel P35 (Abit IP35 PRO)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК	RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	2666.1 МГц	3640.5 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	43 °C	72 °C
WINRAR	3.6164.5 с	70.2 с
3DMARK'06, CPU MARKS	2152	2169
COMPANY OF HEROES, NO AA И AF, NO HDR, 1024X768	107	111



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

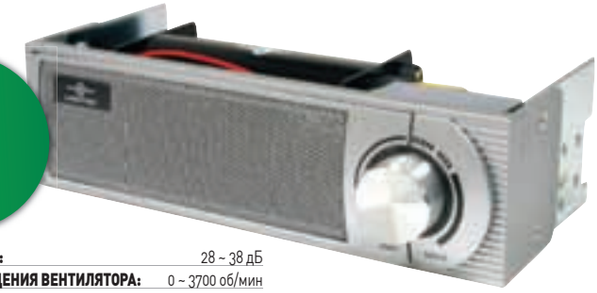
Человек практичный не обращает внимания на эстетическую сторону вопроса. Если устройство работает абсолютно нормально, то его внешний вид не слишком важен. Однако не для всех такой подход корректен. Приятно, когда автомобиль, компьютер, рабочий стол не только отличаются функциональностью, но и выглядят красиво. Но красота требует жертв – как финансовых, так и трудовых.

$80

КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ: 104
ЦВЕТ ПОДСВЕТКИ: фиолетовый, красный, синий
МАТЕРИАЛ КОРПУСА: пластик
ПОДКЛЮЧЕНИЕ: USB 2.0

SAITEK ECLIPSE II

В Сети можно найти большое количество инструкций по модернизации клавиатуры. В принципе все изменения по силам сделать самому, но если на первых порах страшно производить какие-то серьезные модификации, то можно приобрести модель моддерской клавиатуры от Saitek. Клавиатура Saitek Eclipse II предоставляет возможность выбора цвета: пурпурного, красного или синего. Пользователь сам выберет нужный цвет и настроит яркость свечения с помощью аналогового механизма регулировки. Символы на клавишах и клавишная панель также подсвечиваются, делая Eclipse II идеальной для использования при любом освещении. Большие резиновые ножки и специально утяжеленная база клавиатуры надежно фиксируют ее на столе, в то время как удобные тихие кнопки позволяют работать на протяжении долгого времени без усталости.



$10

УРОВЕНЬ ШУМА: 28 ~ 38 дБ
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА: 0 ~ 3700 об/мин
РАЗМЕРЫ: 210x148.5x42.5 мм
ВЕС: 750 г

VANTEC VORTEX 2

Винчестерам также свойственно перегреваться – из-за этого могут произойти ошибки чтения и не исключена потеря данных. Мало того, высокие температуры отрицательно влияют на время жизни магнитного носителя. Система охлаждения жесткого диска Vortex 2 от компании Vantec призвана понизить пыл винчестера. Отметим, что Vortex 2 также уменьшает вибрацию от работы жесткого диска, что, в свою очередь, понижает шумовой порог. Помимо этого, кулер снабжен пылевым фильтром в виде специальной сетки. С помощью него предотвращается попадание пыли в отсек для винчестера и внутрь самого корпуса. Кулер Vantec Vortex 2 снабжен вытянутым цилиндрическим вентилятором специальной конструкции, скорость вращения которого регулируется. Кулер совместим с любым жестким диском 3.5".

$53

ТИП УСТРОЙСТВА: внутренний
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ВЕНТИЛЯТОРЫ: 6 штук
РАЗМЕРЫ: 148x42x65 мм
ВЕС: 220 г

ZALMAN ZM-MFC1 PLUS MULTI FAN CONTROLLER

Когда компьютер превращается в серьезный нагревательный элемент за счет большого количества видеокарт, винчестеров и прочих комплектующих, зачастую спасает установка дополнительных корпусных вентиляторов. Но не всегда удобно регулировать скорость их вращения программными средствами, особенно когда вертушек слишком много. Здесь поможет регулятор скорости вращения Zalman ZM-MFC1 Plus Multi Fan Controller, который оснащен шестью каналами для подключения вентиляторов. Устройство выполнено в стильном корпусе и устанавливается в отсек 5.25". Лицевая панель сделана из алюминия – производитель предлагает черную и серую расцветку. Синие светодиоды над каждой ручкой могут изменять свою яркость и служить индикаторами скорости вращения. Подключение устройства не займет много времени – питание производится через стандартный молекс.

$35

МАКСИМАЛЬНЫЙ ВЕС: до 35 кг
МАТЕРИАЛ: нейлон
ЦВЕТ: красный или синий
РАЗМЕРЫ (ОТСЕК ДЛЯ ПК): 225x60x340 мм

SHARKOON GAMER BAG

Очень часто в процессе модификации приходится не только переносить системный блок из одного конца комнаты в другой, но и перемещаться с ним по городу, в метро, общественном транспорте. Возможно, вы захотели сделать лазерную гравировку или нанести аэрографию. Но корпус компьютера не отличается компактными размерами (да и вес играет свою роль), так что процесс переноски зачастую превращается в пытку. Компания Sharkoon предложила прекрасное решение этой проблемы, а именно Sharkoon Gamer Bag – сумку для транспортировки не только системного блока, но и большого количества периферии. Сделана она из прочного нейлона, максимально допустимый вес 35 кг. В Sharkoon Gamer Bag предусмотрены: карман для клавиатуры, карман для мышки, карман для кабелей и карман для CD.

В этой рубрике мы предлагаем игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Обрати внимание, спецификации конфигурации могут измениться до неузнаваемости. А также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$370
Материнская плата: ASUS MAXIMUS EXTRIME (X38, 4 DDR-III, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin)	$370
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-III PC-10664 7-7-7-20 (OCZ3P13332GK)	$268
Видеосистема: ATI Radeon HD 3870 X2 1 Гбайт GDDR3	$600
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32Мбайт 7200 об/мин	$280
CD-привод: Pioneer BDC-S02BK SATA 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	$205
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$2193

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	13679
3DMark'05, Default Settings	19054
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	99
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	110

Самый мощный компьютер на платформе Intel с новым процессором и довольно мощной видеокартой. Но суть не в этом! После официальной победы Blu-ray мы решили установить в эту конфигурацию соответствующий привод, ибо фильмов в данном формате уже много.

AMD

Процессор: AMD Phenom 64 9600 (2.3 ГГц, 1800 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$280
Материнская плата: GigaByte GA-MA790FX-DS5 (AMD 790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$217
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$233
Видеосистема: ATI Radeon HD 3870 X2 1 Гбайт GDDR3	$600
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32Мбайт 7200 об/мин	$280
CD-привод: Pioneer BDC-S02BK SATA 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	$205
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1915

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	12942
3DMark'05, Default Settings	18112
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	95
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	109

Материнские платы на базе AMD 790FX умеют соединять две видеокарты Radeon HD по технологии CrossFireX. А если установить второй Radeon HD 3870 X2, то получится четырехъядерная графическая подсистема.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$209
Материнская плата: GigaByte GA-EP35C-DS3R (P35, 4 DDR-II, 2 DDR-III, CrossFire, 24+4 pin)	$148
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2RPR1066A2GK)	$148
Видеосистема: NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$299
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$140
CD-привод: Pioneer DVR-215D SATA 20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$37
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$1034

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11734
3DMark'05, Default Settings	17109
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	77
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	83

У этой платформы есть большие перспективы для апгрейда. При желании сюда можно установить память DDR-III или же самый современный процессор для разъема 775. Установить вторую видеокарточку в SLI-режиме, правда, не получится. Придется довольствоваться уже имеющейся.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$202
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe (nForce590 SLI, 4 DDR-II, SLI, Wi-Fi, 24+4 pin)	$172
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (KHX8500D2K2/2G)	$114
Видеосистема: NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$299
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$140
CD-привод: Pioneer DVR-215D SATA 20(R9 10)x/8x&20(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$37
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$1017

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	10724
3DMark'05, Default Settings	16638
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	76
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	85

Последний процессор семейства AMD Athlon 64 теперь в средней весовой категории. Обеспечивает же солидную производительность видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GT. При желании на эту систему можно установить второй графический адаптер и активировать SLI-режим.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$209
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$95
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-7200 5-5-5-15 (OCZ2SOE9002GK)	$85
Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 512 Мбайт GDDR3	$181
Дисковая подсистема: Samsung 320 Гбайт (HD321KJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$95
CD-привод: LITE-ON DH-20A4P IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$720

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9394
3DMark'05, Default Settings	15782
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	62
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	70

Недорогой и современный игровой компьютер. Слабое место: небольшая пропускная способность памяти и невысокая производительность графической подсистемы. В перспективе рекомендуется установить память с номинальной тактовой частотой 1333 МГц и заменить видеокарту на 8800 GT.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 1000 МГц FSB, 2x 1 Мбайт L2, ядро Windsor, Socket AM2)	$157
Материнская плата: EliteGroup NFORCE6M-A rev1.0 (nForce 520 LE, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$60
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-7200 5-5-5-15 (OCZ2SOE9002GK)	$85
Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 512 Мбайт GDDR3	$181
Дисковая подсистема: Samsung 320 Гбайт (HD321KJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$95
CD-привод: LITE-ON DH-20A4P IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$633

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5961
3DMark'05, Default Settings	12800
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	39
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	47

Дешево и сердито! Хотя в плане производительности этот компьютер не сильно отстает от среднего игрового компьютера AMD. Главное – не покупать монитор больше 19" – в этом случае тебе не придется нагружать систему большими разрешениями в играх.

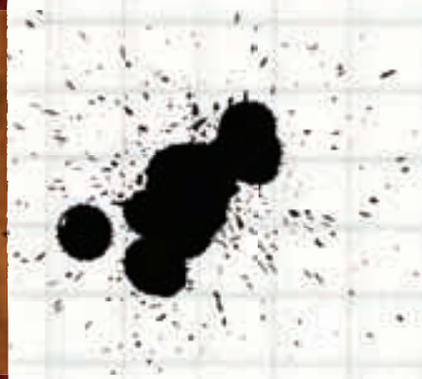
Все цены указаны по состоянию на 10 марта 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Уже лет десять на страницах западной и отечественной игровой прессы пишут о постепенном вымирании квестов. На эту тему успели высказаться десятки, а то и сотни авторов. Все они действовали примерно по одному и тому же сценарию: сначала вспоминали славные времена, когда каждый месяц выходил как минимум один добротный проект, а потом жаловались на наступившую засуху релизов и призывали крупных издателей протянуть руку помощи медленно загибающемуся жанру. Но вот парадокс: адвенчуры – не единственный исчезающий вид динозавров игроиндустрии. Тяжелые времена переживают и классические аркады. Но о них почему-то пишут значительно реже, хотя так называемые представители семейства shoot'em up обладают не менее славной историей. Целые поколения выросли на Ikari Warriors, Commando и легендарной «Контре» (молодежь, не путайте Contra от японской компании Konami с Counter-Strike). К сожалению, в XXI веке умы игровой общественности занимают совсем другие проекты. Одной из последних по-настоящему классных стрелялок была Expendable.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



EXPENDABLE (ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА)

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Rage Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Rage Software

РАЗРАБОТЧИК
Rage Software

ОБЪЕМ
Один CD

ДАТА ВЫХОДА
Апрель 1999 года

Как ни странно, но в вымирании древнего вида стоит винить бурное развитие графических технологий. В середине 90-х разработчики решили для себя, что больше незачем тратить время на классические изометрические аркады, и принялись осваивать новые жанры. Одни сделали ставку на FPS, другие на экшены с видом от третьего лица, кто-то и вовсе застрял в болоте однообразных клонов Command & Conquer. Тогда считали, что простенькие игрушки уже не способны привлечь внимание покупателей. Вышедшие с 1995 по 1998 год поделки а-ля Tower Assault, Total Mayhem и Power Arcade наглядно подтвердили этот тезис. Попытка авторов Future Cop: L.A.P.D. перейти на рельсы современных трехмерных технологий завершилась неудачей. В общем, получилось так, что в конце прошлого столетия в поджанре изометрических стрелялок установился полный штиль.

Появление Expendable от Rage Software было сродни раскату грома среди ясного неба. Сотрудники английской компании доказали всему миру, что прямолинейный shoot'em up может впечатлить ничуть не меньше, чем модные в ту пору FPS и TPS. Просто надо найти правильный подход.

ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ

В аркадах сюжет не имеет большого значения, но все-таки соблюдем формальность. В третьем тысячелетии человечество изобрело сверхзвуковые двигатели и стало исследовать ближайшие звездные системы. К 2463 году земляне основали поселения в самых дальних уголках Вселенной. Все бы хорошо, да только появившиеся не пойми откуда инопланетяне натравили на колонизаторов армию кибернетических солдат. Разобраться с чужими поручили крутому, как водится, космическому десантнику. В Expendable молниеносные миссии сменяли друг друга, как стеклышки в калейдоскопе. Не успел привыкнуть к системе подземных туннелей, как начиналось сражение на огромной крыше. Арктическая свалка соседствовала с руинами, темными переулками, лесными полянами, пустынями, космическими кораблями и широкими заасфальтированными дорогами. Каждый новый уровень отличался от предыдущего или архитектурой, или цветовым решением, или в крайнем случае набором противников. Кого и что только не разносил на части бравый главный герой: и тупоголовых роботов, и здоровенные вертолеты, и пулеметные установки, и диковинных хищников, оставляв-

ших после себя лужи кислоты, – всех не упомнишь.

По законам жанра в конце каждого уровня игрока ожидало сражение с боссом. Разработчики дали волю своей фантазии. На пути попадались и летательный аппарат непонятной конструкции, и база с вращающимися турелями, и раскаляющийся от ярости докрасна здоровенный робот с лазерным прицелом. Но больше всех запомнилось зеленое чудище. В отличие от остальных боссов оно не боялось прямых попаданий. Для его уничтожения требовалось палить по регулирующим подачу огня клапанам в стенах.

В ПОГОНЕ ЗА ВРЕМЕНЕМ

Космическому десантнику по уставу полагалась лишь табельная импульсная пушка с бесконечным боеприпасом. Толку от нее было немного: вылетавшие из ствола оранжевые кругляшки наносили противникам незначительный урон. Лазерная винтовка, огнемет, шестиствольный пулемет, дробовик и рокет-лаунчер доставались в качестве трофеев. Апгрейд оружия проходил автоматически: подобрал тот или иной ствол второй раз – получи улучшение. Сим-салабим – и импульсная пушка стала перезаряжаться быстрее, у пулемета и ракетницы увеличилась скорострельность, а лазерная винтовка начала палить сразу тремя зарядами. Нашел еще разок, и вместо трех зарядов во врагов летят уже семь. Все предельно просто и понятно.

Довольно часто не хватало времени запихивать в карманы все валяющиеся на полу боеприпасы. Таймер безжалостно отсчитывал секунды, отведенные на выполнение задания. Игроку не оставалось ничего другого, как мчаться от старта к финишу со скоростью спринтера и рефлекторно стрелять во все, что попадалось на пути. Стоило остановиться хотя бы на пару секунд, и в тебя со всех сторон летели вражеские снаряды и сыпались мины. В жестоком мире Expendable выживал только тот, кто находился в постоянном движении, стрелял точно в цель и внимательно смотрел по сторонам. Частенько игроки так сильно увлекались беготней, что натыкались на огненные ловушки, выпускающие ядовитые вещества трубы, минные поля или катящийся сверху горящий танк.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ ПО ПРОСТОРАМ

Шумно, ярко, ураганно, захватывающе – вот главные слова, описывающие суть одиночного режима Expendable. Но настоящая веселуха начиналась после того, как к игре присоединялся боевой товарищ. Наблюдение со стороны за совместным прохождением пары-тройки уровней заменяло поход в цирк на клоунов или десять просмотров концертов культового среди пенсионеров юмориста Евгения Петросяна. Горе-напарники частенько устраивали между собой перепалки, не стесняясь в выборе выражений. Они с головой окунались в виртуальный мир и просто забывали о том, что рядом с ними находится кто-то еще. Друзья, младшие братья и сестры, неожиданно зашедшие в комнату родители – не важно, кто тогда стоял за их спинами; в тот момент для двух напарников на целом свете больше никого не существовало. Вот и позволяли они себе вставлять крепкие словца в периодически вырывавшиеся фразы: «Куда попер?!», «Это я замочил того гада, поэтому пушка моя!», «Не пали зря, под-

Вот что могут сделать три ракеты. А теперь представь, какое безобразие творится на уровне, если сделать сразу несколько залпов?

Человечество изобрело сверхзвуковые двигатели и стало исследовать ближайшие звездные системы.

Огнемет во всей своей красе. У этого оружия потрясающая убойная сила, но есть и недостаток – приходится подходить к врагам чуть ли не вплотную.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

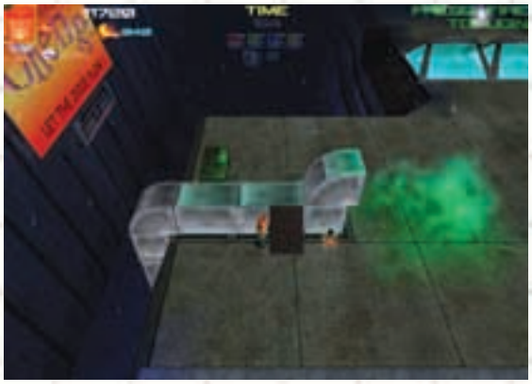
Бегаем, резвимся, стреляем, наслаждаемся красивыми графическими эффектами, попутно отмечаем идеальную работу камеры и снова стреляем. Идиллия нарушается минуты через три. На игровом экране замечается стремительно убывающее время, за которое мы должны пройти определенный этап уровня. О'кей, начинаем бегать и стрелять еще быстрее.

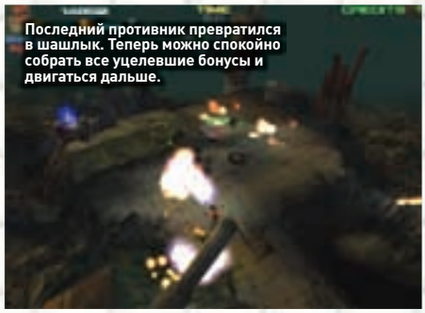
«Страна игр» №2 (35) 1999, оценка 4.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

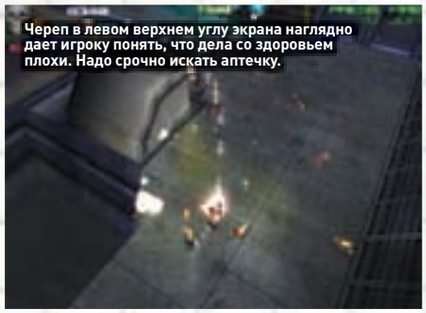
За годы существования игровой индустрии вышло великое множество продуктов, но ничего подобного Expendable раньше не встречалось. Разработчики наплевали на все сложившиеся устои и создали абсолютно безбашенный проект. Нескончаемая беготня по уровням, стрельба из необычного оружия, яркие взрывы, «спасение» спрятавшихся за ящиками голых заложниц и крепкие словечки в исполнении главного героя. Старина Дюк Нюкем и обнажающие грудь в обмен на деньги стриптизерши тихо курят в сторонке.

Сайт AprilFools'Day.com, оценка 100 из 100





Последний противник превратился в шашлык. Теперь можно спокойно собрать все уцелевшие бонусы и двигаться дальше.



Череп в левом верхнем углу экрана наглядно дает игроку понять, что дела со здоровьем плохи. Надо срочно искать аптечку.

БЕЙ СВОИХ, ЧТОБЫ ЧУЖИЕ БОЯЛИСЬ

Через несколько месяцев после появления Expendable в продаже американские юристы, представители различных родительских комитетов и прочие поборники высоких моральных ценностей выступили за то, чтобы запретить продажу игры несовершеннолетним покупателям. Недовольство вызвали сцены со спасением мирных граждан. Во время кровавых сражений заложники прятались за нагромождением ящиков. Главный герой мог освободить их из плена или отправить на тот свет. В качестве наказания в конце уровня убийцу лишали части бонусных очков.

Преимущество игры вдвоем: один отвлекает внимание босса, второй стреляет по незащищенным местам.

пусти их поближе!», «Ты зачем завалил мирного поселенца?!»

ВЗРЫВООПАСНАЯ СМЕСЬ

Английские разработчики тщательно проанализировали ошибки своих предшественников и пришли к следующему выводу: новому поколению геймеров одной нескончаемой беготни и пальбы недостаточно, их надо удивить красивой картинкой. Сказано – сделано. Для своего времени графика Expendable смотрелась чертовски привлекательно. Игра шла без тормозов как на стареньких Pentium 166MHz с первым Voodoo, так и на передовых по тем временам Pentium 350MHz с Riva TNT 16Mb. Поднятая высоко в небеса камера позволяла увидеть большой участок поле боя. Каждую секунду добрую половину экрана застилал набор ярких спецэффектов: зеленоватое газовое облако, трассирующие пули, следы от ракет, сгустки плазмы, умопомрачительные взрывы, брызги крови и черт знает что еще. Во время самых горячих сражений от обилия красного и желтого цветов рябило в глазах. В качестве гвоздя программы выступал ранцевый огнемет. Вырывавшаяся из раструба обжигающая смесь переливалась чуть ли не всеми цветами радуги. Пиротехническое представление не прекращалось даже после того, как все противники разлетались на мелкие кусочки: на земле догорали обломки разрушенных строений, кое-где валялись чудом уцелевшие ящики с полезными бонусами. Стоило сделать в них хотя бы один выстрел, и раздавался очередной взрыв. Еще одно слагаемое успеха – предельно простое управление и интерфейс. Четыре кнопки отвечали за направление движения, две – за вращение героя вокруг своей оси. Еще четыре клавиши предназначались для выполнения стрейфа, метания гранат, переключения между различными видами оружия и, конечно же, для ведения непрерывной стрельбы по противникам. При желании часть функций разрешали перекинуть с клавиатуры на мышку.

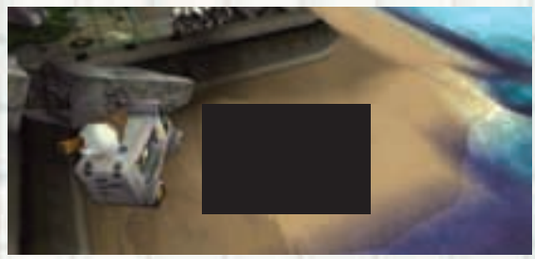
ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЯ

За последние девять лет несколько компаний пытались слепить нечто похожее на Expendable, но ничего путного из этих затей не получилось, и творение ныне покойной компании Rage Software до сих пор занимает почетное место в памяти поклонников аркад. Увы, сейчас мы понимаем, что это была лебединая песня некогда популярного жанра. **PG**

Обрати внимание на то, как выглядит огонь. По тем временам такая детализация считалось первоклассной.

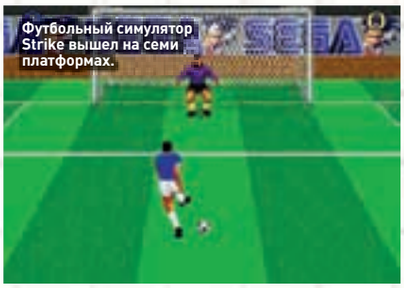
ЗАДОЛГО ДО HOT COFFEE

Истреблением мирных граждан дело не ограничилось. Со временем в интернете появился патч от неизвестного фаната Expendable, после установки которого космический десантник получал в свое полное распоряжение спасенных заложников. Бравый вояка без зазрения совести приставал как к несчастным женщинам, так и к еще более несчастным мужчинам. По соображениям морали мы закрыли откровенную сцену на скриншоте черным квадратом. Удивительно, что выход патча прошел незамеченным. Если бы его увидел ретивый адвокат Джек Томпсон (Jack Thompson), он наверняка поднял бы громкий скандал в прессе.

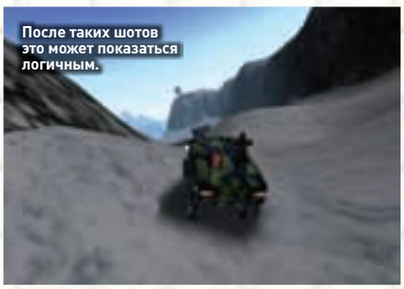


АНГЛИЙСКИЙ ПАЦИЕНТ

ДИАГНОЗ: ВЫСОКИЕ ОЦЕНКИ В ПРЕССЕ И НИЗКИЕ ТИРАЖИ


Футбольный симулятор Strike вышел на семи платформах.

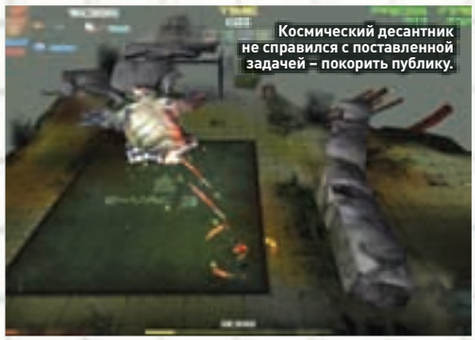
Mobile Forces оказалась последней игрой Rage Software на PC.

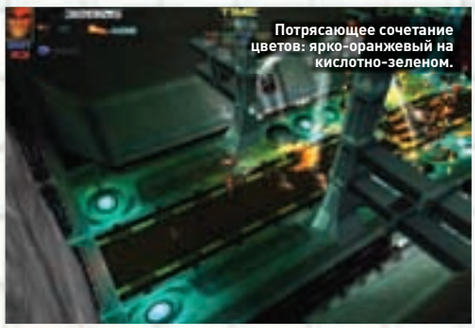

После таких шотов это может показаться логичным.

ПО ВОЛЕ СЛУЧАЯ

Невероятно красивые по меркам 1999 года реки и озера получились в Expendable совершенно случайно. По словам ведущего программиста Expendable Филиппа Скотта (Philip Scott) вода смотрелась неплохо и в ранней версии игры. Однажды в ходе экспериментов с технологией Environment-Mapped Bump Mapping Скотт возился с различными опциями и выбрал не тот вариант, что хотел. Получившийся результат впечатлил разработчика. В ходе дальнейших экспериментов с рельефной поверхностью он создал новую анимацию, изменил освещение и добавил эффект мерцания.

Далеко не все критики оценили Expendable по достоинству.


Космический десантник не справился с поставленной задачей – покорить публику.


Потрясающее сочетание цветов: ярко-оранжевый на кислотно-зеленом.

Историю Rage Software с поразительной точностью описывает всем известная фраза «Начали за здравие, закончили за упокой». За 11 лет своего существования компания создала свыше трех десятков игр для различных платформ. Некоторые из них по праву называли лучшими в своих жанрах. Однако вышло так, что со временем творения некогда успешных разработчиков перестали пользоваться спросом.

СТАРТ

Rage Software была основана в 1992 году. Разработчики сделали себе имя на производстве спортивных симуляторов и аркадных автогонок. Из них на PC выходили сериал Striker (1992, 1995 и 1996), World Cup Year 94 (1994) и Jonah Lomu Rugby (1997). К середине 90-х небольшая студия превратилась в солидную компанию с офисами в Ньюкасле и Ливерпуле. Подобравшись опыта, англичане распрощались со спортом и взялись за крупномасштабные проекты. В 1998 году вышли сразу две качественные игры: RTS Jeff Wayne's The War of the Worlds и невероятная смесь из экшена и стратегии Incoming: The Final Conflict.

НЕВЕРНЫЙ КУРС

Осенью 1998 года состоялся анонс Expendable. Игра обещала разойтись гигантскими тиражами. Еще на ранней стадии создания английская студия заключила партнерское соглашение с известной компанией Matrox. Сотрудники отделения в Ньюкасле оказались первыми, кто начал экспериментировать с новой возможностью шестого DirectX под названием Environment-Mapped Bump Mapping (на русский язык это замысловатое словосочетание можно перевести как «рельефное текстурирование с привязкой к окружающей среде»). Благодаря ей улучшалась детализация уровней, снижалась нагрузка на процессор и значительно увеличивался показатель кадров в секунду. Также упрощалась работа с трафаретными тенями и многочисленными источниками света, в том числе динамическими. Со своей стороны производители железа обещали встроить поддержку технологии в свою новую видеокарту Millenium G400.

Увы, суровая действительность отличалась от первоначальных планов. Expendable получила противоречивые отзывы. Одни журналы и интернет-сайты поставили высокие рейтинги и выдали специальные призы, другие, наоборот, оценили игру 5-6 баллами из 10 возможных. Как объяснить столь противоречивые мнения? Очень просто: первые с удовольствием резались в полностью трехмерную аркаду старой закалки, а вторые посчитали ее слишком примитивной и ругали разработчиков за чересчур высокий уровень сложности. Впрочем, мнение прессы имело для Rage Sofware куда меньшее значение, чем тиражи. Диски с Expendable подолгу лежали на полках магазинов в ожидании своих покупателей
Вышедшие с 1999 по 2002 год Microsoft International Soccer 2000, OffRoad, Savage Arena, eRacer, Midnight GT: Primary Racer и Incoming Forces не снискали большой популярности. Перспективные Hostile Waters: Antaeus Rising и Mobile Forces ожидала такая же судьба, что и Expendable: преимущественно высокие оценки в прессе и низкие показатели продаж.

СХОД С ДИСТАНЦИИ

Несмотря на финансовые трудности, Rage Software с оптимизмом смотрела в будущее. В 2002 году в Лос-Анджелесе на выставке E3 англичане показали аж девять проектов. Все они предназначались для приставок, а до релиза дожили и вовсе немногие. В январе 2003 года компания объявила о своем банкротстве. **PG**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АПРЕЛЕ

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP — 1999 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Milestone
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
10 апреля 1999 года

Разработчики из Milestone с первых же минут своего творения задали нужный тон: после просмотра нарезки эпизодов реальных соревнований (особенно падений) так и хотелось выкрутить до предела ручку газа «Дукати», «Кавасаки», «Хонды», «Ямахи» или «Сузуки» и прокатиться с ветерком по 12 точным копиям всемирно известных трасс.
Любители бесшабашной езды благополучно добирались до первого поворота, после чего со свистом вылетали на зеленую траву. Для успешного выступления требовалось покопаться в гараже и настроить мотоцикл под особенности того или иного этапа чемпионата, а затем тщательно рассчитать свои действия по ходу заезда: загодя сбросить скорость перед крутым виражом, плавно наклонить тело в нужную сторону, не дать преследователям свободного места для атаки. Графика смотрелась сногсшибательно, хотя Milestone не использовала каких-то навороченных спецэффектов, просто разработчики хорошенько потрудились над дизайном трасс и динамичным освещением.

В заезде принимали участие до 32 гонщиков.

STARLANCER — 2000 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК
Digital Anvil и Warthog
ОБЪЕМ
2 CD
ДАТА ВЫХОДА
27 апреля 2000 года

Авторы сценария отказались от идеи войны с порядком надоевшими инопланетянами и перенесли события в XXII век. На Международный альянс (преемница НАТО) внезапно напала армия Коалиции (Россия, Китай, Сербия и Ирак). Обломки итальянских и французских флотов растворились в космосе. Альянс срочно отступил к Нептуну и принялся пополнять ряды добровольцами. Так главный герой стал пилотом боевого корабля.
Противники демонстрировали чудеса тактической выучки. Во время атаки на караван эскадрилья Коалиции разделялась на две части: одна сковывала своими действиями конвой, другая безнаказанно долбила транспортники. К сожалению, союзники не отличались сообразительностью. Пилоты вингменов действовали по принципу «кто в лес, кто по дрова». Довольно часто приходилось сражаться фактически в одиночку. Все остальное в StarLancer было выполнено на высоком уровне. Разветвленное дерево миссий позволяло проходить кампанию различными способами, а космические бои воодушевляли.

Ни мили назад, позади Сатурн.

POSTAL 2 — 2003 ГОД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Whiptail Interactive, Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Running With Scissors
ОБЪЕМ
1 CD
ДАТА ВЫХОДА
14 апреля 2003 года

Скандалисты из Running With Scissors наплевали на нормы морали и создали одну из самых безумных игр. Графический движок Unreal Engine 2.0 смотрелся уже не так хорошо, как раньше, но это нисколько не мешало отрываться по полной программе.
Теоретически Postal 2 можно было пройти без единого выстрела: купить козлиного молока, проторчать черт знает сколько времени в банке, чтобы оплатить счет по квитанции, и т.д. Однако разработчики всякий раз подстрекали геймеров к насилию. На банк якобы случайно нападали грабители, церковь атаковали мусульманские фанатики, на контору по производству бифштексов как бы невзначай обрушивались оперативники ФБР. Даже среди протестующих возле стен виртуального офиса Running With Scissors членов организации «Родители против жестокости» находились люди с заряженными пистолетами. В общем, избежать кровавого побоища было чертовски трудно. Впрочем, игру покупали как раз для того, чтобы выплеснуть отрицательные эмоции, а не изображать из себя пай-мальчика.

Чувак решил вспомнить Вьетнам.

РОЖДЕНИЕ И ГИБЕЛЬ MYTHICA

Этот парень хочет побеседовать лично с Гейтсом.

25 апреля 2003 года корпорация Microsoft анонсировала онлайновую ролевку Mythica. Игра была навеяна скандинавской мифологией. Разработчики уверяли, что им удалось объединить лучшие стороны MMORPG и однопользовательской RPG – дескать, в Mythica игрок ощущает себя не пешкой, а великим героем, вокруг которого и закручивается сюжет.

Microsoft Games Studios проработала над игрой около двух лет. Скриншоты радовали глаз, сам проект казался самобытным и интересным. Однако в 2004-м у Mythica начались проблемы. Сначала на Microsoft подали в суд – студия Mythic Entertainment посчитала, что имя MMORPG чересчур явно напоминает ее собственное название и тем самым нарушено ее авторское право. Очевидно, с Mythica что-то было не так, поскольку создатели игры не стали ее переименовывать, а просто закрыли проект.

В ПРЕДДВЕРИИ E3 2003

В апреле все крупные издатели и разработчики мира активно готовились к майской E3 – крупнейшей выставке достижений интерактивного искусства. Организатор мероприятия – Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (ESA) с гордостью рапортовала о том, что ждет геймеров в Лос-Анджелесе на E3 2003.

Свыше 400 компаний изъявили желание продемонстрировать свои игры, 1300 из которых еще ни разу не выставлялись на всеобщее обозрение. 57.3% представленных проектов планировалось выпустить на консолях, 26.7% предназначались для PC, остальные – для карманных платформ. Если же говорить о жанрах, то из всей массы заявленных игр 20.3% были экшенами и FPS, 15.5% – спортивными и гоночными симулятора-

Кстати, на E3 2003 впервые показали Half-Life 2.

ми, 11.7% – RPG, 8.3% – стратегиями, 8% – квестами, а прочие предназначались для детишек.

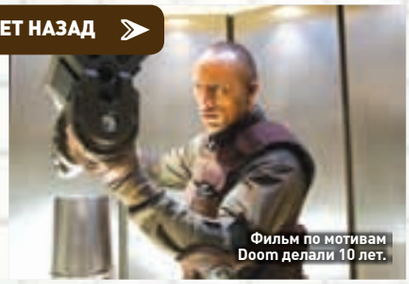
КТО ХОЧЕТ ДЕЛАТЬ PREY?

Американская студия Human Head из Висконсина, известная по брутальному экшену Rune и жиденькому ковбойскому шутеру Dead Man's Hand, объявила, что трудится над секретным проектом на движке Doom 3. А потому, мол, крайне нуждается в рабочей силе. В списке вакансий художники, дизайнеры уровней и моделлеры. Руководство Human Head ясно дало понять: те, кто решит к ним присоединиться, будут заняты не ерундой по голливудской лицензии, а «самым опасным проектом за всю историю создания игр». «Что бы это значило?» – задались многие вопросом. И кто-то из журналистов предположил: может быть, речь идет о Prey? Тогда мало кто поверил в возможность реинкарнации чероки-шутера, анонсированного еще в середине 90-х. И напрасно, поскольку Human Head намекала

В 2003 году главным проектом Human Head был шутер Dead Man's Hand.

именно на Prey. Официально об этом стало известно лишь весной 2005 года.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Фильм по мотивам Doom делали 10 лет.

ОХОТНИКИ ЗА КАКОДЕМОНАМИ

Глава студии id Software Тодд Холленшид (Todd Hollenshead) прояснил ситуацию касательно фильма по мотивам шутера Doom. Он рассказал, что права на экранизацию в свое время были проданы кинокомпании Universal Pictures. Киношники решили сотворить этаких «Охотников за привидениями» в космосе. Поскольку идея эта явно гнилая, проект забросили, а права на Doom ушли к Columbia Pictures. Холленшид был уверен: на этот раз все получится. История показала: он ошибался. Боевик Doom добрался до кинотеатров лишь в 2005 году, причем сделала это Universal. Пусть и со второй попытки.

А ты знал, что у Гордона зеленые глаза?

ЗНАКОМСТВО С ФРИМЕНОМ

Очкарик Гордон Фримен – один из самых узнаваемых и любимых персонажей в игровой индустрии. Однако о нем никто ничего не слышал вплоть до апреля 1998 года, когда до релиза шутера Half-Life предположительно оставалось всего три месяца. Студия Valve не успела доделать игру к лету (она вышла только в ноябре), зато нашла-таки время познакомить нас с физиком Гордоном Фрименом. Двадцатисемилетний мужчина, окончивший Массачусетский технологический институт, быстро завоевал сердца геймеров – несмотря на то что был холоден и молчалив. Что ж, природное обаяние не спрячешь под оправой очков.

ПОЧЕМУ РУССКИЕ МАТЕРЯТСЯ В ОНЛАЙНЕ И БЫЛ ЛИ ШАНС У АБРАМС-М1 ПРОТИВ ИВАНА?

Всем привет. И снова с вами я, почетный академик академии нечетных чисел и автор бестселлера «О, ДА: Легко ли быть раздолбаем?» – Иван Гусев.
Разбирал почту и плакал от умиления. Нас так любят! А читатели-то у Правильного какие правильные: умные, воспитанные, с хорошим слогом! Дал посмотреть несколько писем членам редакции, и вскоре все они хором ревели. Осознали, как им повезло с работой и с вами, уважаемые! Главред даже предложил нам скинуться и купить коллекционного вина авторам особо трогательных посланий, но это предложение как-то не покатило. Сами понимаете, в Tabula Rasa еще абонентка на следующий месяц не оплачена, и компьютер пора апгрейдить, и все такое...
Ну а если серьезно, к нам в «РС ИГРЫ» приходит все больше интересных и оригинальных писем и все меньше «Когда выйдет The Elder Scrolls 5?». За это – огромное спасибо.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция самого правильного на свете. Примите жалобу. Еще в том году, в последние его дни, решил я сделать себе подарок по случаю сдачи курсового проекта – пошел в магазин и купил диск со «Сферой». Причин тому было несколько. Во-первых, читая в вашем журнале про разные онлайновые игры, я думал, что это очень круто и интересно; во-вторых, настроение у меня было такое, что хотелось романтики и приключений, хотелось побродить по бескрайним холмистым равнинам с тяжелым палашом у пояса и легкой кольчужкой на плечах. Побродить вместе с таким же, как я, искателем приключений, убить какую-нибудь тварюгу в подземелье полуразрушенного замка. Ну а в-третьих, меня банально привлекла цена – всего 120 рублей за лицензионный диск, отсутствие абонентки и то, что все обитатели «Сферы» – братья славяне, с которыми можно спокойно поговорить за жизнь на великом и могучем.
Увы, после запуска игры меня ждало полнейшее разочарование. Да, я был готов к тому, что в этом мире я никому не нужен и все будут бежать по своим делам, не обращая на меня никакого внимания, я знал, что графика не ахти, и т.п. Меня неприятно удивило совсем не это. И даже не то, что такой же, как и я, новичок трижды ни за что убивал моего перса. Я ждал фэнтезийной романтики, витиеватых речей благородных донов, безжалостных рыцарских поединков за честь. Вместо этого я узрел толпу хулиганов, переодетых в старинные шмотки и похожих друг на друга, как родные братья (не из-за того, что модельки похожи, а потому, что все они общаются одинаково). «Падоначьей» лексики мне хватает на форумах, а дворовый жаргон я слушаю каждое утро в автобусе по пути в академию. И я понял, почему в онлайне так не любят наших, российских игроков.
Дизайнер может придумать самые страшные и манящие подземелья, художник – нарисовать самые красивые небо и траву, сценарист способен сочинить захватывающие квесты и интересные диалоги, а программист – вдохнуть во все это жизнь. Но все могут испортить игроки. Дорогие геймеры, если уж вы выбираете себе персонажами отважных рыцарей, благородных эльфов и умудренных жизнью седовласых магов, почему бы вам не примерить на себя еще и их характеры? Ролевые игры на то и придуманы, чтобы отыгрывать выбранную роль.
А пока игроки думают, я пойду на полигон. Там хоть и нет фильтра матов и красивой магии, зато мечи и доспехи почти настоящие и добрый герцог никогда не назовет меня, простого солдата, корешом, даже если в жизни он – мой лучший друг с детства.
С огромным уважением и надеждой на лучшее, преданный читатель YurOK

Привет, YurOK. Спасибо за письмо, очень верное по сути. Так и вижу, как ты пишешь в чате «Сферы»: «Господа! Помните о важности культуры общения! Пора учиться уважать друг друга!», а тебе со всех сторон несется звонкое: «Пошел на...» Ты снова: «Парни! Сквернословие не делает вас взрослее или круче. Мы же здесь все вроде как благородные рыцари, так и ведите себя соответствующим образом». А в ответ снова: «Пошел на...» В конце концов, наверное, и ты не сдержался и приласкал: «Уроды! Пушкин плачет, глядя на вас с небес!»
Чтобы хоть как-то поддержать тебя, YurOK, в крестовом походе за чистоту русского языка, дарим «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией «Доктор Веб».

Design is law. Те, кто знает, кому принадлежит данная фраза... Хотя неважно, Джон Ромеро все равно показал, что сам ее не соблюдает, выпустив Daikatana.
Я хочу поговорить о Crysis. Игра была обласкана критиками, вот только что же получил простой геймер? А получили мы, товарищи, очень громоздкую и дорогую версию Benchmark 2007. Собственно, по прошествии игры у меня перед глазами стояла эдакая диаграмма расходов: 60 процентов на программистов, 39.9 процента на пиарщиков, ну и наконец «пара баксов тому пареньку, что написал прикольный sci-fi-сюжет». Понимаю, чем руководствовались издатель с разработчиком: «От такой графики у всех слюни потекут рекой, на кой нам нужно что-то еще?!» И правда, на кой? Судя по всему, создатели игры посчитали, что человек, способный купить компьютер, на котором Crysis запустится с максимальными настройками, даже не станет играть. Он просто будет хвастаться перед всеми, что у него на компе вода лучшая среди всех видеоигр. Но, к сожалению, есть люди, которые не погнушались да и запустили Crysis на своих слабеньких системах, чтобы реально поиграть. Конечно, первые два-три часа я честно старался экспериментировать, ну там на суперскорости перелететь с пирса на катер и всех расстрелять или там бочкой сбить несущую конструкцию хибарки, в которой два солдата стояли. Потом же я просто добегал на спринте до лагеря и тупо убивал всех, будучи невидимым. О чем это нам говорит? Да о том, что спецвозможности в Crysis по сути бесполезные. В BioShock до самого конца игры подсовывали новые комбинации вроде замороженной кучи гранат, раскиданных по полю при помощи телекинеза и детонировавших от одного пиробласта.
В Crysis скучно, даже когда твоих товарищей утаскивает огромная металлическая клешня. Если в современных играх и встречается действительно хорошая работа с игровым процессом и созданным миром, так только в BioShock и «Ведьмаке». Жаль, господа, очень жаль.

Talios De Kain

Жаль, говоришь? Не знаю, не знаю. Ну не понравился тебе Crysis, уважаемый Talios De Kain, чего из этого трагедию-то делать? Неужели в самом деле думаешь, что Electronic Arts купила голоса критиков сотни мировых изданий, пишущих об играх? Сомневаюсь. Неужели среди твоих друзей нет такого, кто не воду в Crysis нахваливает, а с пеной у рта доказывает, будто бы шутер от Crytek – лучший FPS десятилетия? Опять же сомневаюсь.
Что бы там ни говорили, Crysis – игра знаковая. Студия-разработчик, словно заботливая мама, привела нас, малышей-несмышленышей, на детскую площадку, посадила в песочницу, дала пластмассовые совочек и ведро и ласково улыбнулась: мол, развлекайся. И началось – в той канавке живут черепашки-ниндзя, здесь за холмом возвели свою базу автоботы, а вон там, поодаль, обитают гоблины с драконами.
В отличие от той же BioShock в Crysis сразу объясняют, что умеет герой. Ты предпочел всех врагов убирать при помощи одного трюка – не слишком изобретательно, зато эффективно. А многие другие решили, что прелесть Crysis в свободе и разнообразии возможных решений проблемы, и остались довольны игрой. Не надо им завидовать. Скорее всего, Crysis – просто не твоя игра.

Добрый день. Давайте сразу перейдем к делу, а именно разберем тяжелую технику, представленную в стратегии World in Conflict. За плохих русских выступают: Т-72/80, Т-62, БМД-2, за хороших американцев: Абрамс-М1 первых выпусков, Леопард-2А4 тоже первых выпусков, Чифтен, М-60. К чему я клоню, спросите вы? А вот к чему: к 1989 году у НАТО не было танков, способных тягаться с танками СССР. Абрамс-М1 хорош, но вот ведь штука: до 1990 года на нем устанавливалась пушка L-7/105 английского производства калибра 105 мм, которая по ряду причин не могла пробить броню советского танка на дистанции свыше 900 м. Американский танк выше, шире и тяжелее, а скорострельность у него ниже. Впрочем, это относится ко всем танкам противника. Наши танки, вооруженные пушками 125 мм, гарантированно пробивали броню Абрамс-М1 и Леопард-2А4 с дистанции 1500–2000 м. Причем в лоб! Да-да, в лобовую броню, вы не ослышались, об этом свидетельствует ведущий немецкий танковый конструктор. А так как наши Т-72/80 могут пускать управляемые ракеты с дистанции 6000 м, у противника нет шансов. Из всех танков, представленных в игре, единственный, кто равен по силе нашему Т-80 и несколько превосходит Т-72, – это английский Челленджер, но за счет управляемых ракет, которыми оснащены наши, превосходство это эфемерно

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику “О наболевшем”». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

и решающего значения не имеет. Можно коснуться типов брони, скорости движения, маневренности, проходимости – здесь все говорит в пользу наших танков, причем безоговорочно. Исходя из вышесказанного, делаю вывод: в World in Conflict должны пачками гибнуть танки НАТО, а не СССР. Иными словами, в игре реализма – ноль.

Василий Говорухин

Да, Василий, ты абсолютно прав, реализма в World in Conflict – кот наплакал. Но, может, оно и к лучшему? В противном случае получился бы воргейм, безумно красивый, но неприемлемо тоскливый для миллионов геймеров. Нравится тебе или нет, но подавляющее большинство игроков понятия не имеют, какой толщины лобовая броня у Абрамс-M1 и с какого расстояния советский танк прошибет ее. Две тыщи метров? Чудненько! Ну а то, что наши танки круче всех, так кто бы сомневался. У нас и девки краше, и трава мягче, и яблоки вкуснее…

Здрасьте! Читаю ваш журнал с самого начала и не собираюсь бросать в ближайшее время. Хотел бы отметить дизайн 50-го номера: это лучшая обложка Правильного за все время. Так держать! Еще хотел бы узнать ваше мнение по такому вопросу: не считаете ли вы, что в последнее время почти не осталось добрых игр? И какие игры вам больше всего нравятся: добрые или злые? Я считаю, что добрые игры вызывают эмоции, которые способствуют повышению нравственности населения!

С уважением, борец со злом Snegovik Morozovich

Честно говоря, не совсем понятно, что такое добрые игры и чем они отличаются от злых? К примеру, The Sims – это добрая игра? Наверное, да. Но ведь даже там можно замуровать своего сима и обречь его на мучительную смерть. А Jade Empire или Mass Effect? Ты, Snegovik, как обычно персонажа ведешь: по плохой дорожке или по хорошей? Всем хамишь и лишаешь жизни или помогаешь сирым и убогим и исправно переводишь старушек через дорогу? Зависит ли от твоего стиля прохождения оценка игры: добрая ли она, словно бабушка Фаина, или злая, как дворник Сидор Ипатьевич?
По мне злые игры – это дрянные игры. Издевки вроде Lada Racing Club или халтуры типа какой-нибудь «Месть Десантника 4: Стальные Яйца – Малиновый Звон». Потому как, запуская по недоразумению подобные «игры», начинаешь невольно подозревать, что их разработчики ненавидят геймеров. Зато, когда проводишь время за достойным проектом, чувствуешь заботу и даже, черт возьми, любовь. Добрые игры – это хорошие игры, и не важно, сколько там литров невинной крови пролито в первой миссии.

Приветствую! Прочитал рецензию на великую Crysis и ужаснулся: с какого момента высокие системные требования стали главным недостатком? По-моему, любишь кататься, люби и саночки возить. Не хочешь апгрейдить ПК, играй в тетрис. Оценка графики тоже поразила… В достоинствах написано: «Самая лучшая на данный момент графика в компьютерных играх», а поставлена оценка 9.5. Интересно, какая же нужна графика, чтобы получить от вас десятку?

dr.Grinder

Совершенство недостижимо. Наверное, поэтому на сегодняшний день еще ни одна игра не получила от Правильного десятку. Возможно, однажды мы будем настолько восхищены трудом и талантом разработчиков, что поставим проекту X высший балл, но пока… Пока об этом рано говорить.
Что касается оценки графики, то в этой категории мы прибережем десятку до тех пор, пока не сможем отличить картинку на экране от кино. Уверяем, фотореалистичность в играх не бабушкины выдумки, а дело завтрашнего дня. Хотя, может, мы и пожадничали. Сами по сей день спорим насчет Crysis.

**Холодная ярость стучит в мое сердце! Правильный, ответь за всех тех, кто локализует для нас игры! Что они творят?! Да они просто плюют в наши души. Почему наши «умельцы» не дублируют игры, а просто добавляют титры? Вот, купил Kane & Lynch, и опять меня «порадовали». На кой ляд деньги на толмачей и актеров тратить, пущай холопы-покупатели английский учат, а мы просто диски один в один копировать будем да продавать подороже. Вот он – бизнес по-русски.
Кроме того, российские издатели не выпускают патчи для игры по Сети. К примеру, Call of Duty 2. Весь мир играет в 1.3, а у нас 1.2, несовместимый со следующей версией. Если издатели не делают ничего, только Иван Петрович курит и нажимает на кнопку копирования дисков, то вправе ли они требовать от нас, чтобы мы игнорировали пиратскую продукцию? Дорогие издатели, пожалуйста, старайтесь и избавьте нас от соблазнов!**

Гневный и яростный Денисыч aka OKOROK

P.S. А еще я считаю беспределом брать игру размером 180 мегабайт и загонять ее на DVD ради цены 250 рублей. Это мелочно и мерзко.

Знаешь, OKOROK, не стоит спешить выносить приговор российским издателям. Они вправду стараются. Вот только жизненные реалии таковы, что, дабы не прогореть и не вылететь с рынка, приходится идти на компромиссы. Спешить с переводами, ведь иначе кассу сорвут пираты. «Забывать» про патчи, поскольку работы много, а сотрудников в любом из наших издательств не так и много. Ну и втюхивать геймерам игры размером 180 ме-

габайт на DVD. В принципе, любая shareware без проблем может стоить 250 рублей, но у нас в России цены почему-то оправдывают не качеством проекта, а носителем информации (или, скажем, количеством дисков, которое он занимает). Все это пройдет, нужно только время.

Доброго вам дня, многоуважаемая редакция Правильного! Поведайте мне, обычному русскому геймеру, почему создатели наших игр, таких как «Дальнобойщики» или «Полный привод 2: Hummer», променяли добрую Россию-матушку на Запад? Почему в «Дальнобойщиках 3» мы увидим Америку, а в «Полном приводе 2: Hummer» не будет родного УАЗа? Я очень зол! Почему русские не могут делать нормальные игры без оглядки на Запад?

Иван Mythbuster

Кажется, я уже как-то отвечал на подобное письмо, поэтому кратко резюмирую содержание «предыдущей серии»: разработчики и издатели пекутся о продажах, а их на голом патриотизме не сделаешь. В игре с прицелом на международный успех герой должен быть либо вообще без рода-племени, дабы никому не было обидно, либо американцем/англичанином/французом/японцем. Таковы правила, и надиктовал их не злой гений, а рынок. Право, не стоит обвинять разработчиков в государственной измене. Они сами были бы рады, если бы героев их игр звали Ваня и Маша, а не Джек и Тиффани. Да только кто их по большому счету спрашивал: назвался груздем, полезай в кузов… американского грузовика.
Впрочем, Ваня, не печалься, весной выходит «Полный привод 2: УАЗ 4X4». Как раз для тебя.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня такой вот вопрос: если я хорошо напишу обзор, превью или что-нибудь в этом роде, моя статья может попасть на страницы журнала? Каковы размеры, критерии оценки статьи?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Размер – 5 тысяч знаков с пробелами. Насчет критериев – сложно сказать. Кто-то банально пропускает запятые, кто-то просто не имеет представления о структуре текста как таковой. Как вы понимаете, такое творчество приходится переписывать с нуля. Оно нам надо? Так что старайтесь! Плоды трудов праведных принимаются по адресу authors@pc-games.ru.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Доброго времени суток. Я предлагаю в следующем номере сделать спец по GTA 4. Я знаю, что ее пока не объявили на PC, но уверен, что все впереди. С дизайном могу помочь. Точнее, даже уже все приготовить. Я могу сделать вам дизайн спецстраниц, а вы только адаптируете под свой журнал. Материал и скрины я тоже беру на себя.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

У нас есть дизайнеры, так что спасибо, помощи не надо. Кроме того, обширный спецматериал, посвященный Grand Theft Auto 4, мы планируем выпустить только после официального анонса PC-версии, не раньше.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

2. Одна из самых популярных спортивных серий EA Sports.
4. Извечный враг Разиэля.
9. Великолепный отечественный флайтсим, ставший эталоном качества для игр этого жанра на многие годы (одно из слов названия).
10. На счету этой команды множество отличных игр, в том числе гениальные Messiah и Sacrifice. Кто бы мог подумать, что они сядут в лужу с Matrix Online?
12. Именно эту кнопку в главном меню начинают судорожно искать геймеры при знакомстве с самыми отстойными творениями игропрома.
14. Одна из воюющих сторон в Command & Conquer: Generals.
15. Благодаря деятельности этой издательской конторы мы познакомились с рыжеволосой дампиршей Рейн.
19. Вспомни пухленького маньяка из Silent Hill 2. Ближе к концу игры мы схлестнемся с ним не на жизнь, а на смерть.
22. Этот аэропорт – одно из самых тяжелых для зачистки мест в серии Jagged Alliance.
23. Имя главной героини обеих частей No One Lives Forever.
24. Multiplayer-ориентированная стратегия с очень оригинальной концепцией: под управлением мудрых стратегоманьяков мордуются шустрые экшенофилы.
25. Тайный язык в Myst 4. На нем, к примеру, написано генеалогическое древо семейства Атруса.
27. Графический видеостандарт конца 80-х – начала 90-х годов прошлого века.
28. Дополнение к Tom Clancy's Rainbow Six 3 (одно из слов названия).
32. Компания – производитель игровой платформы Playstation.
33. Повреждение, урон.
34. Связист нашего отряда во Vietcong.
36. Тип заклинаний, который повышает или понижает характеристики выбранной цели.
39. Основатель Gas Powered Games.
41. Аббревиатура, которую употребляют фанаты MMOG, сообщая о своем удалении от компьютера.
42. Об этом легендарном рок-исполнителе в свое время даже хотели игру сделать. Правда, разработка не дожила и до статуса альфа-версии – музыкант по известным только ему причинам решил отобрать у девелоперов лицензию на использование собственного имени (как раз его тебе и нужно отгадать).
43. Божество из Age of Mythology.
44. Орочий юнит из вселенной Warhammer 40.000.
45. Одна из лучших, на наш взгляд, RTS 2003 года. Разработчик – Big Huge Games, издатель – Microsoft (аббревиатура).
46. Марка колы во вселенной Fallout.
48. Демоническая собачатина из Doom 3.
51. Один из самых невменяемых частных детективов, когда-либо появлявшихся на свет, – жутко суетливый и кровожадный кролик. Его напарник, здоровенный пес Сэм, – практически полная ему противоположность.
52. Curse – The Eye of **** (неплохой хоррор-экшен о злодеяниях древнего египетского духа).
53. Барыга из военного лагеря в Shellshock NAM'67, который торговал всем подряд: начиная стимуляторами и заканчивая бонусными фотокарточками.
54. Артридесы, Харконнены, огромный песчаный червь, спайс-меланж... О какой вселенной идет речь?
55. Злобный хищник из Space Quest 1.
56. Энергия, используемая Советами в Command & Conquer: Red Alert 2.
57. Таинственный «человек с чемоданчиком» из обеих Half-Life.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Главное оружие любого мага.
3. Ее отображают хитпоинты.
5. Удачная серия RTS с сильным экономическим уклоном от немецкой студии Sunflowers.
6. Издатель Horse Racing Manager, редчайшей игры – симулятора конного спорта.
7. Досадная ошибка или глюк игры, допущенные по вине разработчиков.
8. Самый популярный земляной червь в мире.
10. Понятие в 3D-Action – урон, не наносимый прямым попаданием по игроку, а лишь задевающий его.
11. Отличная квестовая серия от Sierra. Третья часть игры увидела свет в ноябре 1999 года, однако на территории России была официально издана лишь в середине 2005 года (компанией «1С»).
13. Фамилия одного из секретных агентов израильской разведки Shin Bet в Splinter Cell: Pandora Tomorrow.
16. Крупный английский издатель.
17. Назови фамилию создателя движка Build (на нем разрабатывались Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior).
18. Вечно голодный колобок, вынужденный постоянно поедать кружочки и спасаться от зловредных медуз.
20. Эта автоаркада на стрит-рейсерскую тематику позиционировалась как «убийца Need for Speed: Underground». На деле же получился просто добротный клон.
21. Излюбленный автомат террористов по всему миру. С ним они не расстаются даже в компьютерных играх.
25. Современный формат дисковых носителей информации.
26. Назови должность Брайна Фарго (Brian Fargo) во время его работы на благо Interplay.
29. Тактический экшен от NovaLogic (одно из слов названия).
30. Популярнейший MUD (аббревиатура).
31. В этой цветовой палитре работают все мониторы (аббревиатура).
35. В основе серии адвенчур Discworld лежат произведения этого популярнейшего автора (назови его фамилию).
37. Очень распространенный материал в мире Morrowind.
38. В MMORPG так называют самого сильного воина группы, который отвлекает на себя основные атаки монстров.
39. А теперь постарайся вспомнить имя автора из вопроса №35.
40. Банда в первом городе GTA2.
45. Разработчик Max Payne.
47. Имя продюсера и композитора серии Silent Hill.
49. Эта разновидность монстров встречалась нам во всех частях Doom.
50. Физический движок.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_52@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 мая 2008 года включительно.

ICQ TV в любое время в любом месте!

Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы и многое другое в удобное для вас время в любом месте.

Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!

Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №2
БЛАГОСТНАЯ ПАСТОРАЛЬ

Десятки конкурсных креативов пролились бальзамом на наши сердца! Живописные реки и луга, милые деревушки, могучие крепости посреди зеленеющих холмов на фоне багряного неба... Как говорится, тишь да гладь, да божья благодать. С самого начала мы предполагали, что первое место достанется автору скриншота из The Witcher или Oblivion. Так и получилось – ГУРБАНГУЛЫ ЗУРБАЕВ из Одессы больше всех порадовал нас великолепным изображением (так и хочется сказать «пейзажем»!): Ведьмак на фоне тихой предрассветной речушки. При созерцании такого благолепия хочется самозабвенно релаксировать, позабыв обо всем на свете...

ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №02(50)

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» прислали ответы на призовой кроссворд. Трехмесячная подписка на наш журнал достается Андрею Зайцеву (3aets90@***.ru). А игры от «1С» отправляются к Э.В. ЛЕВИНСОНУ в Иркутск и к АЛЕКСЕЮ ХОДЯШЕВУ (alpirat13@*****.ru).**

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 VAGARY
6 LINK
8 SOURCE
10 EILEEN
12 BOT
13 VERANT
14 CA
16 GUILTY
17 HALL
18 DRAKAN
22 EARL
23 BUKAZOID
26 TITUS
27 EMPIRE
28 ATHENA
30 SEGA
33 TITAN
35 YMIR
36 ID
37 XP
39 TRON
40 SARGE
42 LEGION
45 KAIN
47 HAND
48 EPYX
49 BLESS
50 SPIRE
51 RATE

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 ARMORY
3 ALIEN
4 PIXEL
5 JULIA
7 HOBBIT
9 BRIG
11 ITFD
13 VALUSOFT
14 CYPRUS
15 KAMA
19 BELEAUXS
20 FATE
21 MAP
23 BUGGY
24 DREDD
25 ORAT
29 MYTH
30 SNOWBALL
31 AMBER
32 TROLL
34 NOLF
36 IRIS
38 PALADIN
41 GEWEHR
43 NGAGE
44 PYST
46 STP

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
DAIKATANA

ИТОГИ КОНКУРСА

КОНКУРС ПО РАЗГОНУ №1
НЕ ГОНИ ЛОШАДЕЙ!

ПЕРВОЕ МЕСТО
САНЕК ПИКУЛИК

Александр получает первое место за то, что не поленился замедлить видеокарту до 190 и 275 МГц по чипу и памяти, а также процессор своего компьютера до AMD Athlon 64 X2 4200+ до 812 МГц. В результате в 3DMark'06 получилось 887 баллов. Это не самый маленький результат по абсолютный величине, однако с учетом конфигурации компьютера он лучший. Дело в том, что некоторые читатели открыто признались, что собрали слабые компьютеры специально для конкурса. Это натолкнуло на мысли о несправедливой системе оценок.
Так или иначе за проделанную работу Саша получает первое место и ATI Radeon HD 2600 XT Ultimate с поддержкой DirectX 10. Поздравляем!

ВТОРОЕ МЕСТО
ИВАН ПАВЛОВИЧ БАЛАКЛЕЕВСКИЙ
из Новосибирска

Иван умудрился выжать из 3DMark'06 заветное 241 очко. Правда, устаревшая система (Intel Celeron 2.4 Ггц S478, ATI Radeon 9600) существенно облегчила поставленную задачу. Потому за 241 балл мы даем только второе место и видеокарту ATI Radeon HD 2600 XT в качестве приза. Надеемся, она будет значительно быстрее ATI Radeon 9600.

ТРЕТЬЕ МЕСТО
АЛЕКСАНДР АНАНЬЕВ

Рекордные 84 очка получил на очень слабеньком компьютере (Intel Celeron 2.6 Ггц S478, NVIDIA GeForce FX 5200) без снижения тактовой частоты процессора. Причем в процессе тестирования не были пройдены два HDR-теста. Именно поэтому за 84 балла мы присваиваем лишь третье место и видеокарту ATI Radeon HD 2600 PRO.

ИТОГИ КОНКУРСА

КОНКУРС НА ЭРУДИЦИЮ
МОМЕНТЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

Удивительно, но желающих заполучить сборник рассказов Анджея Сапковского и ведьмачий медальон оказалось гораздо больше, чем, скажем, претендентов на видеокарту из «Бестшота». Хотя задание на эрудицию было объективно сложнее. Следует вывод, что в нашей стране творчество пана Сапковского любят и уважают. Итак, громогласно объявляем список тех, кому воздастся по заслугам:

1. Грачик Камавосян
2. Алексей Курьянов
3. Исаак Штейнберг
4. Екатерина Дышло
5. Михаил Грушевский
6. Леонид Пак
7. Александр Рублев
8. Олеся Житняк
9. Семен Бухальченко
10. Николай Петровский

К началу весны игровая индустрия успела в изрядной степени определить облик всего игрового 2008 года. Уже сейчас можно попытаться определить потенциальных победителей предстоящей гонки технологий и даже назвать вероятных аутсайдеров. Однако вряд ли стоит торопиться с далеко идущими выводами, особенно учитывая тот факт, что игровая индустрия всегда была щедра на разного рода неожиданности. Обилию новостей в этот раз мы обязаны одному из наиболее заметных событий игровой индустрии в году – Game Developer Conference. Большинство крупных издательств воспользовались моментом и поспешили анонсировать свои новые проекты или напомнить о тех, которые уже находятся в разработке. Несмотря на то что значительная часть громких новостей оказалась посвящена консольному рынку игр, хватило сенсаций и со стороны создателей PC-игр. Так или иначе в этот раз в новостном блоке мы расскажем тебе о таких играх, как War Leaders, Requiem: Bloodymare, The Chronicles of Spellborne, Champions Online, UEFA Euro 2008, Sacred 2: Fallen Angel, Stronghold Crusader Extreme, LEGO Batman: The Videogame, Lost: Via Domus и Pure.

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

Демоверсия гоночной аркады, в которой игроки будут принимать участие в смертельно опасных заездах на выживание. Доступна одна трасса в постапокалиптическом Бангкоке, где можно попробовать свои силы в двух режимах. В «классическом» нужно уничтожать соперников, в «модерне» – выполнять задания. На выбор два автомобиля с футуристическим дизайном: скоростной «Стрейт Эйдж» и внедорожник «Гатор». На выигранные деньги можно улучшить двигатель, трансмиссию, броню, а также любое из шести видов оружия. Так что педаль в пол, пулемет на крышу и – полный вперед.

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Демоверсия отличного шутера от третьего лица. Действие разворачивается в 2096 году на одном из спутников Юпитера. Доступны две миссии из кампании, где тебе придется очищать колонию New Atlantis от инопланетных чудовищ, успевших перебить тысячи поселенцев. Арсенал героя состоит из пистолета, автомата и набора гранат, но благодаря специальным бонусам можно серьезно модернизировать свое оружие. Для любителей непрерывного экшена открыта одна карта в режиме survivor, где монстры просто не дадут отдышаться, интенсивно атакуя персонажа со всех сторон.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

PARANOIA V1.2

Казалось бы, тема Half-Life давно закрыта и все перешли во вторую часть игры. Но все же есть умельцы, которые делают совершенно новые модификации для старой игры, причем это вещи по-настоящему выдающиеся. Paranoia v1.2 относится именно к этой категории: данная модификация признана авторитетным сайтом Mod DB лучшей работой для одиночного прохождения. Мод, созданный отечественной командой, предлагает тебе провести несколько часов в роли майора подразделения «Альфа». Тебя ожидает по-настоящему захватывающая история, сравнимая с голливудскими боевиками.

PIRATES VIKINGS & KNIGHTS II BETA 2.0

Как всегда, раздел Half-Life 2 преподнес очередную порцию сюрпризов. На этот раз тебя ожидает Pirates Vikings & Knights 2 Beta 2.0, веселая модификация, повествующая о непримиримой борьбе трех группировок, которые в реальной жизни вряд ли могли бы столкнуться лицом к лицу. Каждая из сторон наделена уникальными способностями и набором вооружения, без разделения на классы также не обошлось. В отличие от аналогичных работ в Pirates Vikings & Knights 2 Beta 2.0 все три стороны действуют на одной карте одновременно, что придает боям гораздо больший накал.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ ГЭРРИОТОМ

Как Ричард Гэрриот оказался в Москве? Зачем он здесь? Надо сказать, причина его приезда весьма необычна. Как известно, эта знаменитая персона игровой индустрии еще и сын не менее знаменитого американского космонавта Оуэна Гэрриота. Ричард всегда мечтал о космосе, поэтому теперь решил ни много ни мало совершить путешествие к звездам. С этой целью он и приехал в Россию и в настоящий момент интенсивно тренируется в Звездном городке. Впрочем, немало интересного нам удалось узнать и об игре Tabula Rasa, о которой немало говорили на пресс-конференции в Москве.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Сложно представить себе, на что порой идут разработчики, чтобы сделать хорошую игру. Так, например, студия Pandemic решила пригласить к себе в офис настоящего наемника, солдата удачи, за плечами которого осталась не одна горячая точка и не один десяток успешно выполненных заданий. Разработчики предполагали, что, побеседовав с ним, они смогут лучше понять мотивацию и поведение человека в экстремальных условиях, которые старательно воссоздают в своей игре.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ ALONE IN THE DARK

Нор Поллони, продюсер Alone in the Dark от Eden Games, посвятил основную часть презентации принципам, по которым работает мир игры, и показал, как происходит использование предметов и взаимодействие с врагами и локациями. Выяснилось, что комбинирование различных вещей, которые затем можно применить против своих противников, зависит исключительно от фантазии игрока, ограниченной разве что реальными физическими законами. Надо полагать, что именно это обстоятельство станет главным козырем Alone in the Dark в борьбе с основными конкурентами.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

«ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ»

Поклонники Гоблина, Кранка и суровой исторической правды должны быть в восторге – справедливость восторжествовала и мифы, возникшие вокруг девятой роты благодаря одноименному фильму Федора Бондарчука, благополучно развенчаны. Однако следует помнить, что «Правда о девятой роте» – не из тех игр, к которым мы привыкли. Это своеобразная реконструкция известных событий, в которой нам дают возможность увидеть все глазами непосредственных участников. Ждете бешеной динамики и высоких технологий? Зря, эта игра о другом.

TUROK

«Турок» вновь вернулся со всеми положенными случаю атрибутами. Главный из них – безусловно, динозавры. Скажем прямо: если бы не доисторические рептилии, Turok представляла бы собой довольно средний шутер, который вряд ли мог бы претендовать на какую-либо популярность. Однако все решает достойный противник. Динозавры на эту роль подошли как нельзя лучше. С другой стороны, даже они не могут отвлечь наше внимание от некоторых графических багов и скучного дизайна. Увы, разработчикам не удалось избежать ошибок.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Прогресс со времен Penumbra: Overture налицо. В следующей главе под названием Black Plague улучшилось управление, изрядно похорошела графика. Игровой процесс между тем изменился немного. Основное время мы проведем за решением разнообразных головоломок, основанных на простейших физических законах. Как и раньше, игроку придется всячески избегать открытых столкновений с противниками, которые, как правило, заканчиваются фатальным образом. Перед нами очень достойный представитель хоррор-игр.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости
War Leaders
Requiem: Bloodymare
The Chronicles of Spellborne
Champions Online
UEFA Euro 2008
Sacred 2: Fallen Angel
Stronghold Crusader Extreme
LEGO Batman:
The Videogame
Lost: Via Domus
Pure

Превью
Bionic Commando Rearmed
The Path
Bionic Commando
Command and Conquer 3:
Kane's Wrath
The Crossing

Ревью
Turok
Culpa Innata:
Презумпция виновности
The Spiderwick Chronicles
Hour of Victory
Penumbra: Black Plague
Адреналин 2: Анархия
7.62: Перезарядка
Правда о девятой роте
Death Track: Возрождение

Special
Презентация Tabula Rasa
в Москве
Дневники разработчиков
Mercenaries 2:
World in Flames
Презентация игры
Alone in the Dark
Новые трейлеры Grand Theft
Auto 4
Интервью с разработчиками
Mass Effect
Интервью с разработчиками
Tom Clancy's Rainbow Six:
Vegas 2
Презентация Age of Conan:
Hyborian Adventures
на GDC'08

Трейлеры
Age of Conan: Hyborian
Adventures
Arctic Stud Poker Run
Bionic Commando Rearmed
CABAL Online
Champions Online
Codename Panzers: Cold War
Command & Conquer 3:
Kane's Wrath (2 ролика)
Darkfall
Дилемма 2
Dracula 3:
The Path of the Dragon
Far Cry 2 (2 ролика)
Frontlines: Fuel of War
(2 ролика)
Heavy Duty
Lost: Via Domus
MStar
Obscure: The Aftermath
Perry Rhodan
Prototype
Pure
Rayman Raving Rabbids 2
Requiem: Bloodymare
Sacred 2: Fallen Angel
(5 роликов)
Saga
Sam & Max Episode 204:
Chariots of the Dogs
SBK-08 Superbike World
Championship
Secret Files 2
Street Fighter Online
(2 ролика)
The Chronicles of Spellborn
(2 ролика)
The Path
The Sims 2: Kitchen & Bath
Interior Design Stuff
This is Vegas
Tom Clancy's Rainbow Six
Vegas 2 (2 ролика)
War Leaders: Clash of Nations
Warhammer 40,000: Dawn of
War: Soulstorm (4 ролика)
X3: Terran Conflict

Демоверсии
Death Track: Возрождение
Sam & Max Episode 203:
Night of the Raving Dead
Shadowgrounds Survivor
The Battle for Wesnoth v1.3.19

Дополнения
Age of Empires 3:
The Asian Dynasties
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Combat Mission:
Afrika Korps
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Deus EX
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto:
San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Max Payne 2:
The Fall of Max Payne
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint:
Resistance
Orbiter
Portal
Quake 3 Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
Soldier of Fortune: Playback
Star Wars: Empire at War –
Forces of Corruption
Star Wars: Knights of the Old
Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III:
Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The
Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade –
Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn
of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Urban War v0.44
Doom 3
TinMan NG v2.8 full
Half-Life
Paranoia v1.2
Half-Life 2
Pirates Vikings & Knights 2
Beta 2.0
Project Valkyrie Beta v1.0 RC1
Operation Flashpoint:
Resistance
PLA Mod v3.1
rFactor
Rallycross Group B
VORRA Buggies 1.0
Unreal Tournament 2004
Chroma Demo Test
Warhammer 40.000:
Dawn of War: Dark Crusade
Dawn of Steel:
Steel Legion v1.0

Драйверы
AMD ATI Catalyst 8.3 Vista
(32-bit)
Catalyst 8.2 for Windows XP
32-bit
ForceWare 171.20 Vista WHQL
(64-bit)
ForceWare 174.20 XP (32-bit)
NVIDIA nFORCE v18.07 Vista
NVIDIA nFORCE v18.07 XP
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.87
Realtek HD Audio Codec
Driver 1.87(Vista)
DirectX 9.0c (Ноябрь 2007)

Патчи
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
v1.04 – v1.05 EU
Кодекс войны v1.1 RU
Кодекс войны: Высшая раса
v1.1 RU
Galactic Civilizations 2: Dark
Avatar – Золотое издание
патч #1
Genesis Rising: The Universal
Crusade v1.044 RU
Обитаемый остров:
Землянин v1.01 RU
Корсары: Город Потерянных
Кораблей v1.2 RU
Корсары: Возвращение
легенды v1.2 – v1.2.3 RU
Penumbra: Black Plague
v1.0.1 RU
RACE 07: Official WTCC Game
v1.0.0.9 RU
Sudden Strike 3: Arms for
Victory v1.31 RU
The Elder Scrolls 4: Oblivion –
патч v1.1 для «Золотого
издания»
Вторая мировая v1.9.0.76 –
v1.10.0.81 RU
Unreal Tournament 3 v1.2 RU
World in Conflict v1.007 RU
Worms 4: Mayhem v1.01 RU

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.3
CheMax Rus 7.1

Чит-программы
ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.8

Сохраненные игры
AVENCAST: Rise of the Mage
Imperium Romanum
Kane & Lynch: Dead Men
L.A. Rush
Scarface: The World Is Yours
Space Force: Captains
SunAge
The Office v1.0.6.5S
The Quest for Aladdin's Treasure
The Sims: Castaway Stories

Трейнеры
Assassin's Creed
Conflict: Denied Ops
Escape from Paradise City
Frontlines: Fuel of War
Hard to be a God
Juiced 2: Hot Import Nights
King of Clubs
L.A. Rush
Penumbra: Black Plague
Red Ocean
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of
Chernobyl v.10005
Sins of a Solar Empire
The Club
The Golden Compass
The Sims 2: Bon Voyage
v1.10.0.122
The Sims 2: Bon Voyage
v1.10.0.130
The Sims 2: FreeTime
The Sims: Castaway Stories
The Witcher v1.2
Universe at War: Earth Assault

Редакторы игр
Crysis Mod SDK v1.0
World in Conflict Mod Kit v1.06

Shareware
Armada Tanks
Aveyond 2
Big City Adventure: San
Francisco
Caribbean Hideaway
Chocolatier
Chuzzle Deluxe
Deep Blue Sea
Dream Chronicles
Finders Keepers

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Home Sweet Home
Kudos
Nanny Mania
Space Strike
The Emperors Mahjong
Wedding Dash

Софт

Свежий софт

Antiy GhostBusters Pro 5.2.4
AVG AntiVirus Free 7.5.516a1262
Microsoft Malicious Software Removal Tool 1.38
NOD32 Antivirus 3.0.636
SUPERAntiSpyware Free 4.0.1152
UnHackMe 4.7
VundoFix 6.7.08
Alcohol 120% 1.9.7.6221
DVDFab HD Decrypter 4.0.6.2
ImgBurn 2.4.0.0
UltraISO 9.0.0.2336
novaPDF Pro 5.4 build 251
Video Fun Box 2.50
IncrediMail Build 3384
Internet Download Manager 5.1.2
MegaIRC 3.96
Net Transport 2.55
WinSent 1.1.10.128
AllWallpapers Lite 2.0
ClickyMouse 7.0
ClipDiary 1.4
Foxit PDF Reader 2.2.2129
NeoN Reminder 1.3.1
QuickSMS 1.4
Remora USB Disk Guard 1.5.0.0
SphereXP 1.1.626
WinGlobe 2.1
1 Video Converter 4.1.38
Cucusoft DVD to iPod Converter 7.13
Foobar 2000 0.9.5.1
MediaCoder 0.6.1.4060
Mp3tag 2.40
Tag&Rename 3.4.5
Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.28.0221
Recuva 1.11.257
CCleaner 2.05.555
CleanCenter 1.71.1
CPU-Z 1.44
Drive Health 2.5.168
FreeRAM XP Pro 1.52
Fresh UI 8.0
NVIDIA BIOS Editor 3.8
PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1014
PcBoost 3.2.11.2008
Process Lasso 2.54
SM Timer 2.1.2
Super Utilities Pro 7.8.1980
Uninstall Tool 2.3.2
Vista Manager 1.4.4
WinLock 4.64

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.12 Rus
Opera 9.26 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.2.8.0
UltraISO Premium 8.66
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.8.0
XP Codec Pack 2.3.5
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.3.1131
ReGet Deluxe 5.2.327
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.21.04
Mozilla Thunderbird 2.0.0.12 Rus
The Bat! Pro 4.0.14
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.3
mIRC 6.31
QIP Build 8040
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.2
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.4.1
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Танцы на снегу
с Александром Трифоновым

ПОКОЛЕНИЕ F

У российских игровых разработчиков существует понятие Fallout MMORPG – игры-мечты, в которой воплощены все мыслимые дизайнерские идеи, реалистичность убедительнее, чем в жизни, а нелинейность такова, что сами создатели не знают всех концовок. Другими словами – несбыточная фантазия, прежде всего происходящая от отсутствия опыта разработки. Но команды энтузиастов с печальным постоянством продолжают наступать на те же грабли, с детской непосредственностью веря, что уж у них-то все получится. Когда-то через это прошел и я.

В начале нынешнего века, сменив с десяток работ и бросив первый институт, я устроился в страховую компанию, где тихо-мирно занимался базой данных договоров и платежей. Именно там у меня впервые появился постоянный доступ в Сеть – с небольшой скоростью и смешным фильтром, отсекающим сайты с games в названии, но пропускающим просто game. Гигабайты информации по любимым проектам, десятки тематических ресурсов – то было золотое время познания и беззаботного блуждания по игровым каталогам крупных поисковиков.

При той любви, что я испытывал к тактическому жанру, неудивительно скорое появление легендарного «Вольного стрелка»(мир праху его) в «Избранном» браузера. Не меньше времени уделялось и его подразделу «Русская база Анклава», посвященному культовому в наших палестинах сериалу Fallout. Самой интересной рубрикой там была галерея, в которую посетители присылали фотографии, рисунки и коллажи на постъядерную тему. Увидев на каком-то сайте изображение киборга среди руин небоскребов, я решил внести свой вклад и отправил ссылку на «Базу» (гораздо позже выяснилось, что это был wallpaper для какого-то консольного экшена). Через пару дней картинка появилась в новостях с указанием моего ящика, и в скором времени мне пришло письмо следующего содержания: «Я глава команды разработчиков постапокалиптической RPG, и мы ищем художника. Увидел твою работу и заинтересовался». Я ответил, что рисунок не мой, но вообще кой-чего умею и предложение заманчивое.

Наша творческая артель была каноническим примером творцов «русского Fallout»: один сидел в Москве, другой – в Питере и никто не имел представления о технологическом процессе; зато с нами был программист, который год писавший трехмерный движок, описания нескольких монстров и сайт. Первое время работа кипела: в долгих спорах родились названия игры и студии, веб-дизайнер запустил форум, сценарист придумал еще нескольких мутантов, я и второй художник рисовали их эскизы, и даже появились люди, следящие за проектом и дающие советы в теме с обсуждением игры. Эта деятельность заслоняла очевидные проблемы, которые позже только сильнее проявились: отсутствие общего видения и руководства, невозможность что-либо требовать от людей, которые тратят на игру личное свободное время.

На первой встрече питерской части команды немало времени было посвящено обсуждению сюжета и его нелинейности. Апокалипсис (по нашей версии) наступил после падения на Землю метеорита, занесшего к тому же колонию инопланетных вирусов – так возникли мутанты. Главный герой – космонавт, который переждал катаклизм на орбитальной станции, вернулся на искалеченную планету и тут же попал в плен к одичавшим аборигенам. Дальше этого мысль не пошла, однако все разошлись, чрезвычайно довольные посиделками.

Примерно в то же время программист выложил ролик, демонстрировавший его достижения – куб с серыми стенками (на них предполагалось натянуть текстуру неба), примерно на треть заполненный бурой массой (это соответственно были холмы). Радости нашей не было предела, но на сем светлая полоса закончилась. Отец-основатель студии, живший в Москве, после нескольких серьезных препирательств по вопросам дизайна и организации процесса с лидером питерского отделения заявил, что не может больше терпеть искажения его первоначальных замыслов, и ушел, «хлопнув дверью». Позже он объявился с новой командой и новым проектом (само собой, тоже постапокалиптической RPG), который протянул не дольше нашего и так же канул в Лету.

Вообще, в тот период было очень модно анонсировать «Fallout мечты» – российский индустриальный ресурс DTF.ru даже посвятил феномену большую статью. Одна из разработок сильно походила на нашу завязкой и названием, по поводу чего было отправлено письмо издателю. PR-менеджер вежливо объяснил, что, имея на руках лишь разрозненные идеи и сайт, сложно обвинять в плагиате студию, сумевшую показать хоть какую-то демоверсию.

Начавшийся развал вряд ли можно было остановить, но значительно приблизил его призыв программиста в армию. Лишившись единственного человека, выдававшего хоть какой-то осязаемый результат, остатки команды резко озаботились собственными делами, а я стал игнорировать в ICQ вопрос: «Когда сделаешь новый скетч?»

Мы встретились вновь в мае 2005-го, поговорили ни о чем, тщательно избегая темы «что делать дальше», и разошлись под звуки праздничного салюта на 60-летие Победы, чтобы не увидеться уже больше никогда. Второй художник вроде бы устроился в одну из полноценных питерских студий, а о судьбе остальных мне ничего неизвестно. Неудавшийся концепт-художник в моем лице к тому времени вовсю кропал обзоры для «Мира фантастики» и тем же летом уехал в Москву – продолжать карьеру игрового журналиста. Но это уже совсем другая история... **PG**

Где находится телепортационный шлюз на третьем уровне и другие полезные советы ЖЖ.

Зарегистрируйся и читай.

LiVEJOURNAL™

www.lj.ru

Идеальный мир
с Олегом Хажинским

АТТРАКЦИОН НЕСЛЫХАННОЙ ЩЕДРОСТИ

Будущее уже близко. Через несколько лет бесконечные ряды дисков с музыкой и играми поредеют, а потом и вовсе сойдут на нет. Их место займут вездесущие товары народного потребления: говорящие соковыжималки и зубные щетки с моторизованным приводом, гибкие телевизионные панели и пылесосы-роботы, массажные кресла и подушки со встроенным генератором сновидений – короче все то, что нельзя скачать в интернете. Твои любимые ларьки у метро тоже исчезнут вместе со скучающими продавцами и сборниками «пятьдесят лучших фильмов о любви в одном». Люди перестанут ходить в магазины и тратить деньги на смешные блестящие кругляши в разноцветных пластиковых фантиках-обертках: никому не интересно, какой из новомодных форматов записи данных победит в очередном раунде, кроме владельцев этих самых форматов – зрители давно покинули трибуны и скачивают свежие HD-релизы в «торрентах».

ЕСЛИ НАСТУПИТ ЗАВТРА

Компьютерные игры станут бесплатными. Другого выхода у них, если подумать, просто не остается. Кому захочется отрывать драгоценную пятую точку от удобного кресла и ехать в магазин, когда все новинки находятся на расстоянии одного щелчка мыши. Благодаря сверхскоростным каналам связи любые объемы данных можно будет загрузить за несколько минут. К тому времени интернет-провайдеры перестанут брать абонентскую плату за безлимитный доступ и начнут, наоборот, платить нам деньги за время, проведенное в сети. Прикольно, да? Возможно, для тебя описанное будущее уже давно наступило в рамках отдельно взятой районной «локалки», однако за пределами Митино, Новогиреево и Бутово, да и вообще не в нашей стране все пока не так удобно.

«Пока» – ключевое слово. Издатели игр прекрасно понимают, куда все движется и светлые картины всеобщего равенства и братства раздражают их до несварения желудка. Что совершенно понятно – вкладывать миллионы долларов в создание AAA-проекта, который через шестьдесят секунд после релиза (а иногда и до него) начинает жить своей, особенной, неподвластной издателю жизнью – мягко говоря, стремно. Отсюда, собственно, весь этот бум вокруг онлайновых игр. Издателям больше не интересно выбросить продукт на прилавки и ждать, когда потраченные деньги обернутся сторицей. Они хотят знать о тебе все, они хотят наблюдать, как ты играешь, они хотят стать твоим лучшим другом и делать для тебя самые лучшие в мире игры. И еще они хотят, чтобы ты платил им деньги. Немного. Иногда. Хотя бы раз в месяц...

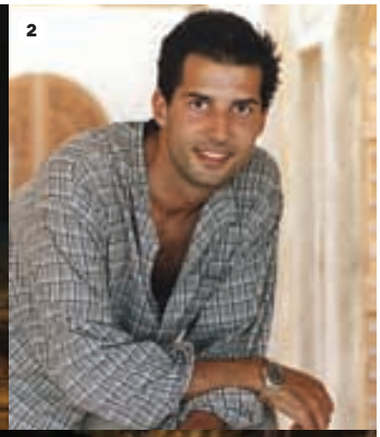
МЫ ВСЕ ТЯЖЕЛО БОЛЬНЫ

Впрочем, и эта схема работает далеко не всегда. Разработка онлайновых миров стоит, как бизнес-джет. Хороших игр единицы, а за плохие никто не будет платить абонентскую плату. Самое актуальное развлечение сезона – игры, в которых только ты сам решаешь, когда, кому и за что платить. Они ничего не стоят – клиент можно бесплатно скачать в интернете, абонентская плата отсутствует. На чем зарабатывает издатель и разработчики? Способов миллион, но, как правило – это реклама и всевозможные маленькие услуги, которые игроки покупают за небольшие деньги. По статистике, около 90% процентов обитателей таких игр никогда ни за что не платят. Зато остальные 10%: те, кого зацепило по-настоящему, могут принести неплохую прибыль. Игры free2play далеко не новость: даже в отсталой лапотной России (шучу, не обижайся, родина) с ее жалкими 15 млн интернет-пользователей вполне хватает бесплатных браузерных MMOG, чьи самые активные поклонники, по рассказам счастливых разработчиков, тратят на виртуальные мясорубки никак не меньше пяти «тыщ баксов» в месяц. В Азии, например, free2play чуть ли вообще не единственная работающая модель – корейские онлайновые игры зарабатывают своим создателям большие «мильоны». Однако Азия от нас очень далеко, а сравнивать браузерные- или флэш- поделки с серьезными играми как-то не приходит в голову.

СВЕТЛОЕ «СКОРО»

Однако в ближайшей перспективе многое грозит поменяться. Крупные западные издатели и вообще вся сознательная интеллигенция на это free2play-безобразие смотреть больше не могут. Пришло время действовать! Недавно крупнейший (или уже нет?) независимый издатель Electronic Arts объявил, что продолжение знаменитого сериала Battlefield – будет бесплатным. Каждый желающий сможет скачать Battlefield Heroes на сайте www.battlefield-heroes.com и присоединиться к многопользовательскому мочилову в стиле Team Fortress 2, только с участием танков и авиации. Разрабатывают игру все те же гениальные парни из DICE, и, несмотря на модную в последнее время мультяшную графику и практические отсутствующие системные требования – это полноценный командный шутер с элементами RPG: игроки будут набирать уровни и открывать в себе новые специальные умения. Зарабатывать EA собирается на рекламе (только на сайте и экране загрузки, в игре – ни одного «проплаченного» логотипа!) и продаже потешного обмундирования для персонажей (которое, по планам разработчиков, не будет влиять на характеристики бойцов). Игра рассчитана на поклонников Battlefield, и тех, кто чувствует себя неуютно в компании пятнадцатилетних профессионалов – авторы обещают разделять «стариков» и «молодежь», чтобы каждый получал от игры удовольствие в меру сил и возможностей.

Для EA «Герои» – не первый free2play-проект. В 2006-м компания запустила бесплатную версию FIFA в Корее и сейчас зарабатывает около 1 млн $ в месяц на совершенной ерунде. Найдутся ли у «Электроников» аргументы, чтобы убедить десятимиллионную армию Battlefield в США и Европе тратить по 15$ в месяц на портупеи и фуражки? Только в одном случае – если игра получится хорошей. А это значит только одно – искусство делать увлекательные игры не отомрет за ненадобностью. PG

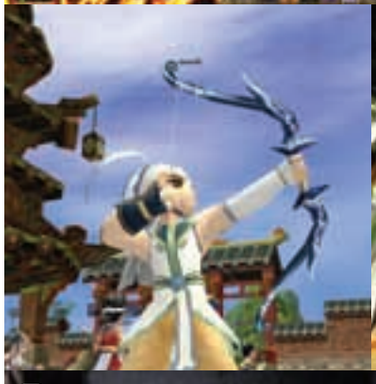


1
Battlefield Heroes от EA/DICE напоминает Team Fortress 2, только с танками и распространяться будет бесплатно.

2
Красавчик Дейв Перри, создатель MDK, Messiah и Sacrifice, больше не делает игры. Он их режиссирует! Среди последних проектов режиссера – постановка корейской MMORPG 2Moons в США и танцевальный проект Dance! Стоит ли упоминать, что обе игры будут free2play?

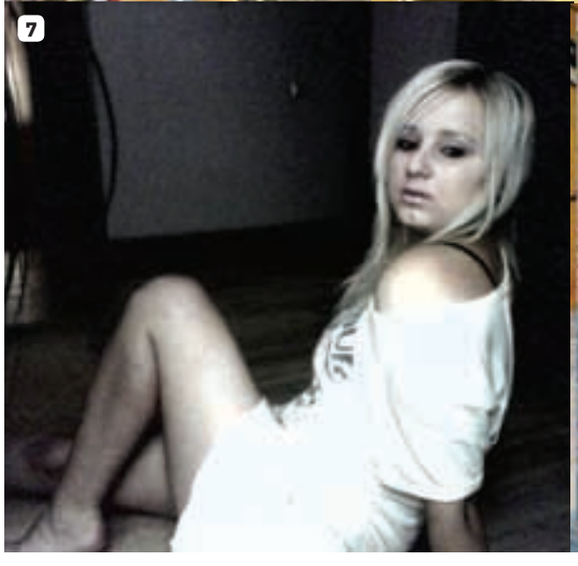
3
NC Soft попробовали увлечь мир бесплатным hack&slaher`ом Dungeon Runners, но без особого успеха.

4
Билл Роупер, один из основателей Blizzard, пытается продать нам Hellgate: London два раза – подписку оплачивают только те, кто всерьез подсел на истребление нечисти.



5
Mythos от Flagship подозрительно напоминает World of Warcraft, но на самом деле – клон Diablo на движке Hellgate: London и не будет стоить тебе ни копейки.

6
Выложив последний альбом в открытом доступе, Том Йорк из Radiohead заработал 6 млн $ за 24 часа и теперь наверняка сможет купить себе новый свитер.



7
Одна из многочисленных поклонниц «Пиратии» (фото взято на сайте www.piratia.ru)

8
Nival Online – на пике актуальных тенденций. Компания локализовала популярную китайскую MMORPG. Разумеется, free2play.

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

Ход в пустошь

Когда в 1938 году мир увидел Гэри Гигакс, на дворе стоял июль. Чикагская жара, обычная для этого времени года, вгоняла в сон, и если бы какой-нибудь ангел-хранитель потрудился наградить малыша своей отметиной, ею стало бы никому тогда еще неизвестное определение – «гик». Прирожденный. Гэри начал играть в пять лет – в 1943-м, как нетрудно подсчитать. Его любимыми играми были карточные пасьянсы и шахматы. А еще – как и любой другой ребенок, Гигакс придумывал со своими друзьями целые миры, в которых они пропадали часами. Когда наступала ночь, Гэри переносился в иные вселенные – Брэдбери и Говарда. Где-то за океаном бушевала война, сводки о которой ежедневно передавались по радио и редким еще телеприемникам. Добро сражалось со злом – совсем как в любимых им книжках, совсем как в его любимых пешечно-ладьевых противостояниях. Добро, кажется, побеждало.

Через 10 лет, когда добро окончательно расправилось со злом (и сменило его? По крайней мере так говорили учителя, испуганно очерчивая указкой Евразию), Гэри и его приятели всерьез увлеклись миниатюрными варгеймами – теми же в сущности шахматами. Но даже эти настольные забавы казались Гэри несовершенными: картонные графства и пластиковые армии были лишь обесцвеченной копией его снов.

Сама идея взирать на поле боя с точки зрения не пехотинца, но творца – при этом не покидая пределов своей комнаты – настолько пленила юного Гигакс, что на протяжении последующей дюжины лет он почти все свои силы отдавал созданию идеального игрового алгоритма. В 1966 году при его непосредственном участии создается Международная федерация игроков в настольные варгеймы. Этот юноша вполне серьезно полагал, что кусок картона с нарисованной на нем картой и пара кубиков с цифрами вполне стоят того, чтобы вокруг них могли объединяться сотни таких же увлеченных ребят. Годом позже Гигакс собирает Gen Con – небольшую конференцию единомышленников, которая со временем превратится в крупнейший в мире тематический конвент.

В 1974-м случилось то, о чем ангел-хранитель Гэри, не будь он сморен июльской жарой, мог бы оповестить землян еще 40 лет тому назад. Гик – 100-процентный! – в компании таких же гиков придумал, нарисовал и издал первую версию настольной игры Dungeons & Dragons. Игра, на создание которой автор был вдохновлен работами упомянутого уже Говарда и Спрэг Де Кампа, выпущенная немалым по тем временам тиражом в тысячу экземпляров, была полностью раскуплена в течение девяти месяцев. Тогда же Гигакс становится автором и постоянным колумнистом им же самим созданного (на базе одного из непопулярных журналов) альманаха «Дракон». Спустя три года компания TSR, Inc., которую Гэри основал вместе с товарищами, а затем полностью выкупил, выпускает новую версию D&D – Advanced Dungeons and Dragons.

Остальное – история, которая переживет всех нас, легенда, рожденная на пыльных чердаках Чикаго и бережно пронесенная сквозь десятилетия. Миллионы поклонников, тысячи подражателей, сотни выросших на манной каше AD&D-фильмов, книг и игр… Добро против зла – с подробнейшим образом расписанными правилами, при каких условиях первое побеждает второе. И наоборот – потому что зачастую плюс и минус очень легко (и быстро) меняются местами. Вся сложность и простота человеческого существования, упакованная в 200-страничный мануал – то, что задумывалось как простой гибрид шахмат и интернационального решения спорных моментов «камень-ножницы-бумага», оказалось в итоге настолько удобной, простой и стройной системой, что до сих пор никому не удалось создать ничего лучше. Отголоски «подземелий и драконов» видны всюду: это и несчетное количество фэнтезийных настольных игр, и столь же огромное количество стратегических и ролевых компьютерных игр. Всеми нами любимые эльфы с орками выросли именно из цветных снов Гигакса (не буквально, разумеется. Те, кто только что гневно произнес фамилию профессора Толкиена, могут успокоиться: речь идет лишь о принципах взаимодействия между различными классами и основах магической системы). Might and Magic? World of Warcraft? Скажите спасибо дядюшке Гэри и его блестящему воображению.

Но на гранях игровых костей – не только шестерки. Иногда выпадают и единицы, и, как ни странно, случается это довольно часто. В 1985 году руководство TSR, Inc. приняло решение расстаться с Гигаксом… который некоторое время перебивался тем, что принимал участие в создании мультсериала Dungeons and Dragons. Он продолжал создавать миры – Legendary Adventures в 1999-м (ключевая идея – простота; к тому времени ее в настольных играх действительно не хватало), Castles and Crusades в 2005-м… но идеал уже был создан, и к затеям Гигакса относились как к причудам пожилого родственника, подхватившего прогрессирующую болезнь Альцгеймера: с дежурным уважением за былые заслуги и желанием побыстрее закончить любой разговор. Его еще приглашали в телешоу, с ним еще здоровались на конференциях и конвентах, его еще помнили поклонники и не забывали упомянуть в исторических разделах фэн-сайтов. Его новые игры никому не были нужны.

А 4 марта 2008 года этот вечный ребенок, этот прирожденный гик, этот безрассудный пилигрим умер. Бросил на стол игровые костяшки в последний раз. Несмотря на тяжелую болезнь, он до последних дней проводил еженедельные соревнования по Dungeons and Dragons и поддерживал постоянный контакт с игроками. Когда его спросили, каким бы он хотел запомниться потомкам, Гэри Гигакс ответил: «Пусть меня запомнят парнем, которому действительно нравилось передвигать все эти фигурки, – парнем, который получал от этого истинное удовольствие и мечтал поделиться частичкой этого удовольствия с каждым». **PG**

ALPINE

OPEL

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing – это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит – Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, еще круче. Но самое главное: побеждаешь в игре – побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку Росно на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль – Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru

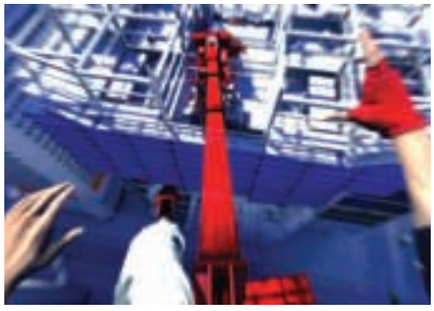
РОСНО
в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



Список запланированных на ближайшее время релизов заставляет нас крепко задуматься. Каким играм мы вынесем вердикт в конце апреля, пока загадка – до лета еще далеко, а в игровой индустрии уже стоит настоящая засуха. За проекты прочих жанров отдуваются стратегии. Под самую сдачу вышел долгожданный add-on Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm, вот-вот увидят свет еще два дополнения к превосходным стратегиям прошлого года – Command & Conquer 3: Kane's Wrath и «Кодекс войны: Рейнджеры», а также амбициозная космическая стратегия Lost Empire: Immortals, превью которой можно прочитать на страницах этого номера.

Нехватку рецензий мы собираемся компенсировать эксклюзивными материалами о еще не вышедших играх. Наши агенты уже везут из-за океана самую последнюю информацию о грядущих хитах – Alone in the Dark и Starcraft 2. Кроме того, мы готовим материалы о Race Driver: GRID – пожалуй, самой ожидаемой гонке от Codemasters Studios; о Mirror's Edge – многообещающем экшене от EA Digital Illusions Creative Entertainment; о King's Bounty – ремейке прародительницы пошаговых стратегий от российского разработчика Katauri Interactive. Разумеется, это далеко не все. Оставайся на нашей волне и не пожалеешь!

ДО ВСТРЕЧИ 23 АПРЕЛЯ!

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

Добавь драйва своему Интернету!

«Ночной форсаж» – безлимитный Интернет в ночное время

Ты привык к ночному драйву и не хочешь отставать от ритма жизни?
Подключи новое предложение «Ночной форсаж» от МегаФона
и пользуйся безлимитным мобильным Интернетом всю ночь напролет!

Узнай больше по номеру 0570

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377
Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама.
Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru.

МегаФон
Будущее зависит от тебя

PC игры

TUROK®

PC игры

Reign of Revolution